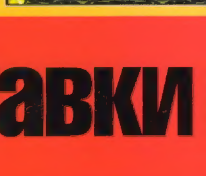
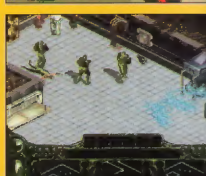
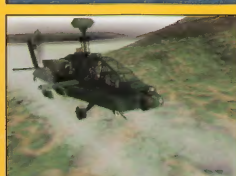
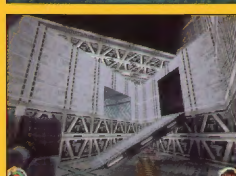
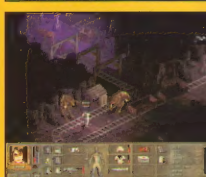
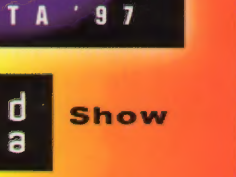
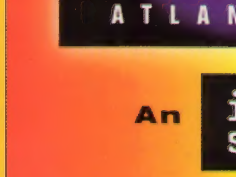
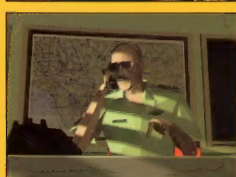
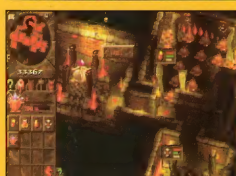
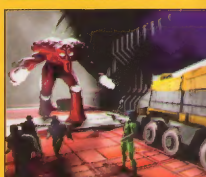
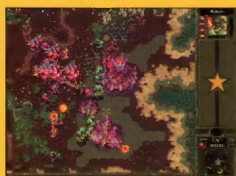
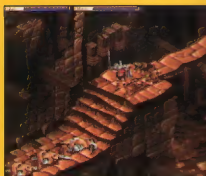


GAME EXE

16 1997

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



Картинки с выставки

М О Н И Т О Р Ы
с системой мультимедиа

Panasonic

Виртуальное Исполнение



По вопросам закупок обращайтесь к нашим дилерам:

Компьюлинк – Москва, Удальцова, 85, тел.: (095) 131-4010, 935-8891, факс: (095) 931-4011 • MAREX – Москва, пр. Маршала Жукова, 1, тел./факс: (095) 195-0328, 195-6983, 195-1327
• Cat Software Ltd. – Москва, ш. Энтузиастов, 23, тел./факс: (095) 273-8679 • Офис-Стиль – Москва, 111024, Душинская, 7, тел./факс: (095) 361-1702, 361-1566, 273-8589
• TATRIS – Москва, Дмитровское ш., 71, тел.: (095) 487-0105, 489-6025
• Server Computer – Москва, Оружейный пер., 17а, тел.: (095) 250-4351, факс: (095) 973-0995 • Consistent Software – Москва, Солдатская ул., 3, тел./факс: (095) 913-2222, 913-2221 • Партия – Москва, ул. Профсоюзная, 65, тел.: (095) 742-0000, факс: (095) 913-3215
• Альвис плюс – Москва, ул. Щаболовка, 34, тел.: (095) 232-9201 • МТ – С.Петербург, Калинин, 13, тел.: (812) 184-9410, факс: (812) 186-8569
• АЛСИ – Казахстан, Алматы, Коктем-2, 19А, тел.: (3272) 47-6305, факс: (3272) 47-6466

Центры сервисного обслуживания в Москве:

• МЭНС, пр-т Маршала Жукова, 1, тел.: 195-1289 • CPS, Шелепихинская наб., 18, тел.: 259-8785
30 сервисных центров в городах России и СНГ (адреса сервисных центров в торгующих организациях)

КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ

Мы и Е3 / 2
Просто Е3 / 3
Слоны идут на стены / 12
Е3: азбука игры / 14

СТРАТЕГИИ\В ОЖИДАНИИ ИГРЫ

Новости / 38

СТРАТЕГИИ\В ОЖИДАНИИ ИГРЫ\ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Пионер — пример / 41

Dark Reign

Империализм пройдет! / 42

Imperialism



СТРАТЕГИИ\НА СТРАЖЕ ПОДЗЕМНЫХ ЗАВОЕВАНИЙ

Дети подземелья / 44

Dungeon Keeper



СТРАТЕГИИ\VIRTUAL FIGHTER МАКЕДОНСКИЙ

Песня об электронном солдате / 49

The Great Battles of Alexander

СТРАТЕГИИ\ВПРОК\РУБИ-КРОШИ'Н'ШИНКУЙ

Пятнадцать глав о вреде Слайзиков / 52

Советы по прохождению игры KKKND

KKKND

ACTION (FORMS LTD.)\ЗРОБЛЕНО У КИВИ

Игра для себя,

или Четыре принципа украинской id / 60

ACTION\В ОЖИДАНИИ ИГРЫ

Новости / 64

ACTION\В ОЖИДАНИИ ИГРЫ\ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Над пропастью с шотландом-2 / 66

Chasm: The Shadow Zone



OverLoaded? / 68

Machine Hunter

Запишемся в бомбисты / 69

Atomic Bombberman

ACTION\ПОТУСТОРОННИЕ ШОФЕРЫ

Давить по-крупному / 70

Carmageddon



ACTION\МАЛЕНЬКИЕ И ЮРКИЕ

Птичий полет,

или Повод для хорошей графики / 74

Rush Hour



ACTION\СТРЕЙФ ТАНКОЛЕТА

Таким должен быть каждый! / 76

Extreme Assault

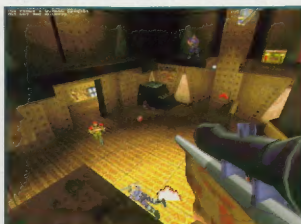


ACTION\ПИСЬМА ПЖЭ\ИГРЫ НАРОДОВ МИРА

Quake — это не только ценный мех... / 80

Quake Add-on's:

Capture The Flag, Team Fortress, Future vs Fantasy, Giana, Project



ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

Весь этот Jaz / 36
Тестовая лаборатория Game.EXE оценивает
сменные накопители

GAME.EXE

#6'1997

Над номером работали:

Игорь Метров (гл. редактор), Александр Вершинин (новости),
Александр Бонин (гл. редактор), Ольга Шнырова (редактор), Наталья
Дубровская (новости), Дмитрий Волынец (гл. редактор), Олег Хажинский (стратегии),
Сергей Бонин (гл. редактор), X. Метров (акции), Евгений Бонин (гл. редактор), Андрей
Лямтиков (симуляторы), Александр Сосновский (гл. редактор), Гамлет Маркхари, Денис
Гусев (дизайн, юмор), Светлана Бонинская (редактор)

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Родинский пр-д, д. 8

Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263

Факс: (095) 956-1938, 956-2385

E-mail: metrom@yandex.ru

ИД: 2-5020396 (экономический журнал) Game.EXE в ИД: 2-5020396

Эксперт: МАГАЗИНЫ, редактор Петр Давыдов

Распространение: ЗАО "Компьютерная пресса"

(дир. Сергей Гаммаков, тел.: (095) 232-2261)

Издатель: издательский дом "Компьютерга"

УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ:

7th Legion	26	NetWar	13
Admiral: Ancient Ships	26	Oil Light and Darkness: The Prophecy	22
Alien vs Predator	65	Outlaw Racers	28
AquaBall	66	Overboard!	28
Atomic Bombberman	69		
Battleground 8: Prelude to Waterloo	35	Pacific General	33
Blade Runner	12	Panzer General 2	33
Broken Sword: The Smoking Mirror	36	Pax Imperia: Eminent Domain	35
Byzantine: The Betrayal	19	Popo: The Third Coming	20
		Postal	13
Capture The Flag	81	Proflizer	28
Carmageddon	70	Project1	63
Chaos Island: Lost World	19	Quake	80
Chasm: The Shadow Zone	66	Quake 2	12, 15
Civil War: Generals II	29	Quest for Glory: Dragon Pike	30
Crimo Caves	65		
Crime Killer	21	Rascal	13
		Red Baron 2	29
Dark Colony	13, 23	Red Guard	64
Dark Forces 2: Jedi Knight	22	Recline	20
Dark Reign	13, 15, 41	Recessed Inc.	29
Dead Space	21	Riven: The Sequel to Myst	74
Dead Unity	35	Rush Hour	16
Deadlock 2	35	Shadow Master	29
Die by the Sword	22	Siege	32
Dreams to Reality	18	SimCity 3000	25
Dungeon Keeper	12, 44	SIN	13, 16
		Speed Tribes	35
Earthworm Jim 3D	22	Star Nations	26
East Front	35	Star Wars: Rebelion	24
Elric	28	Sub Culture	13, 36
European Air War	27	Submarine Titans	26
Evolution	19		
Excalibur 2555 AD	32	Team Fortress	81
Extreme Assault	13, 76	Temujin: The Capricorn Collection	13
Extreme Tactics	38	The Curse of Monkey Island	24
		The Dark Project	13
Falcon 4	27	The Elder Scrolls: BattleSpire	13
Falcon: A Post Nuclear Adventure	13	The Great Battles of Alexander	49
Future vs Fantasy	82	The Island of Dr. Morau	29
		The Journeyman Project 3	16
G. Policen	28	The Streets of SimCity	25
Giana	83	Timeshock PinBall	13
Goosebumps: Attack of the Mutant	20	Total Annihilation	40
Guardians: Agents of Justice	19	Traveller	85
		Twinsen's Odyssey	26
Half-Life	12, 13	Ucha Fishing	15
Imperialism	33, 42	Urbis	18
Interspace	15, 77	Unreal	12
Intervention	18		
Jagged Alliance 2	32	Virus	32
King's Quest: Mask of Eternity	13, 30	War Wind II: Human Onslaught	18
KKKND	52	WarBonds	31
		Warhammer Epic40000: Redemption	34
Liberty	64	Warhammer Dark Omen	34
Longbow 2	20	Warlords 3: Reign of Heroes	18
Lords of Magic	26	Was Craven's Principles of Fear	13
		Wing Commander: Prophecy	21
M.A.X. 2	22	Wings of Destiny	29
Machine Hunter	68	Worms 2	28
MechCommander	26	Wrackin' Crew	32
Montezuma's Return	13		
Monkey Python's The Meaning of Life	14	X-Fire	33
Myth: The Fallen Lords	12, 13		
		ZombiVille	29
Nielstorm	15, 39	Zork: Grand Inquisitor	16

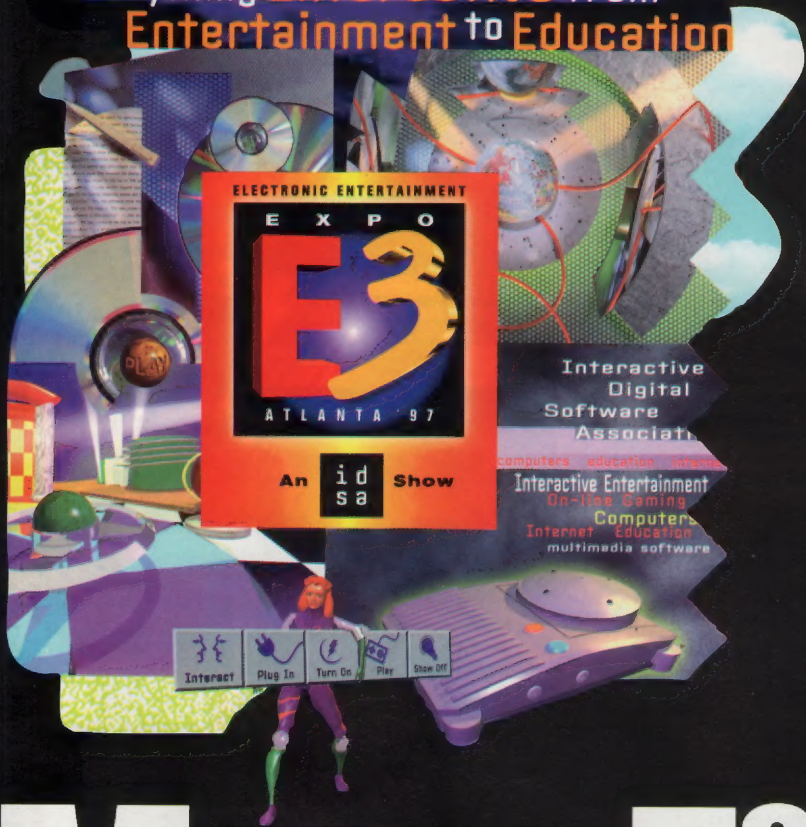
РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:

"1C"	4 стр. обл.	Comelio	36
"Академ"	23	CompuLink	31
"Бук"	71	Image	87
"Ори"	40	Multimedia Club	3 стр. обл.
"Русский шаг"	91	Panasonic	2 стр. обл.
"Соник"	85	R&K	94, 95
"Старлайт" 100.0	59	Soft Club	17
"Старлайт" 100.0	24	Square Legend	79
"Алион"	63	Zenon N.S.P.	18

ELECTRONIC ENTERTAINMENT

E3 Atlanta:

Everything Interactive from
Entertainment to Education



Наталья Дубровская

МЫ И E3

Electronic Entertainment Expo (E3),
19-21 июня, Атланта (шт. Джорджия, США),
Конгресс-центр.

Крупнейшая мировая выставка достижений игрового хозяйства на
этот раз не обошлась без нашего присутствия...

КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ



С одной стороны, устраивать выставку в Атланта, да еще в июне — чистое свинство. Во-первых, это бывший центр рабовладения (см. "Унесенные ветром"), и над зданием парламента у них до сих пор реет флаг Конфедерации (честное слово!). Во-вторых (но, если серьезно, во-первых и единственных), там дико, невероятно, непотребно жарко (и важно — см. сводки пого-



ды), и все население, кроме полицейских и дворников, передвигается исключительно короткими перебежками — от кондиционера к кондиционеру.

С другой стороны, оно и лучше: выставкам и выставкам и в голову не приходит шлаться по улицам и глазеть по сторонам, и остаются только тащиться на выставку и заниматься делом — тем более что всех дел за три дня все равно не переделать, а на что поглазеть там очень даже есть, и все три огромных этажа стеклянного здания World Congress Center (первый, полупод-

вальный и совсем подвальный, где происходило самое интересное), где в этом году проводилось ЕЗ, оснащены какими-то уникальными кондиционерами: там всегда царят приятная прохлада, умеренная влажность, мягкий рассеянный свет, и вообще стоит отличная погода. Могут заверить, что World Congress Center абсолютно пригоден для жизни!

В принципе, оттуда вполне можно было вообще не выходить — как из хорошего бункера: там не возникало проблем ни с едой, ни с питьем, ни с коммуникациями, ни с канализацией и водоснабжением. Было где отдохнуть — на удобных креслицах и диванчиках, разбросанных повсюду; на воздухе под пальмами, у маленьких водоемов с фонтанчиками и золотыми рыбками размером с хорошего леща, за столиками в мини-кафешках... Правда, большинство посетителей предпочитали просто сидеть на пол, на ворсистое ковровое покрытие, и расслабляться прямо там, где их сморила усталость.

На маленьком пятачке между туалетом и телефонами-автоматами на втором этаже расположился салон мануальной терапии: красивые китайские девушки со строгими лицами деловито терли и разминали выставочную плоть, чаще всего обложенную в белые рубашки с галстуками. Кто-то уткнулся носом в салфетку, и



ему растирают шею, кому-то массируют поясницу, а кто-то снял ботинки, и серьезная китайка ловко перебирает ему пальцы на ноге.

Чуть дальше можно было пододвигать проворную девушку в белой блузке и почистить ботинки, выпить кофе, на каждом углу раздавали подробные схемки, на кото-

с маслом, а на уютном междубойчике за бронированными спинками "девушек по связям с общественностью" крутили свеженькие "демки", раздавали любопытные CD, пили, ели, налаживали эти самые связи, жали друг другу ручки и вообще веселились как могли. Шли мы попали бы туда без крас-



Клеймен с петличными объяснителями (в центре). Чуть правее — Эд Шиффид. Все вместе — Neverhood.

рых были обозначены все стенды и как до них добраться, плюс к этому повсюду были разбросаны справочные будочки для самых тупых, где вежливые черные сотрудницы объясняли все на пальцах, да еще по всей выставке бродили разряженные зазывалы, эффектно приглашая желающих посетить свой стенд.

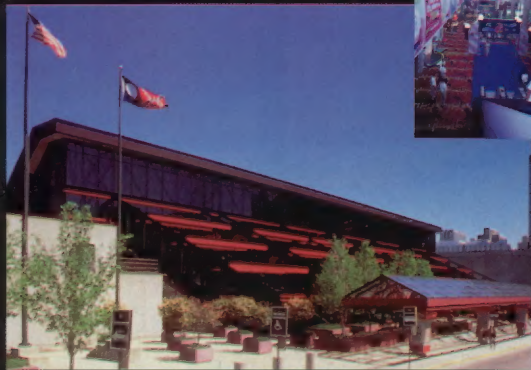
Короче говоря, условия для работы на ЕЗ были созданы со знанием дела и вкусом, и лучше всех там было прессе (то есть нам — тем избранным, кому повесили на шею красный бадж с хвостиком и золотой надписью PRESS).

Во-первых, нас бесплатно кормили, давали доступ в "Интернет" и позволяли звонить по телефону. Последнее особенно обрадовало нас и японцев, поскольку мы живем дальше всех.

Во-вторых, прессу везде пускали — а закрытых дверей там было множество. Отъехавшие киты отрасли (скажем, MicroProse и Virgin) повели себя... э-э-э... продолжим морские сравнения... по принципу айсберга: публике они показывали красивую неоновую надпись и фиг

ных хвостиков! А так побывали, и все вам расскажем.

Весь нижний этаж Конгресс-центра оттапали крупные фирмы с большим карманом, дурным вкусом и неумеренной склонностью к рекламе. Грохотал "Микрософт": на огромном экране в обрамлении фальшивых камней, мигающих надписей и запаренных представителей в фирменных желтых майках топали и орли динозавры из Trespasser's, с воём взмывали вертолеты из Microsoft Flight Simulator, раз за разом сцеплялся с летающими обезьянками и падал в какую-то бурлящую жидкость бедолага Клеймен из Neverhood'а... Еще было с десяток экранов поменьше, у которых упомянутые представители пытались демонстрировать в этом бедламе радости 3D no DreamWorks Interactive — и орать им приходилось не хуже самих динозавров, медленно вертевшихся под их пальцами на экранах, демонстрируя свои трехмерные прелесть. По нагрукке на уши все это напоминало экскурсию по ткацкой фабрике в день сдачи пла-



на — только было куда веселее и интересней.

В конце концов, налюбовавшись игрой света в складках зеленоватой шкуры очередного игуанадона, нам удалось прихватить демонстратора за желтый рукав и бурно выразить свое восхищение нашим любимым "Неверхудом". Он выпрямился (по-скольку выражать восхищение нам пришлось прямо ему в ухо — на большом экране рогатый динозаврище как раз занялся загрызанием динозаврика поменьше, который жалко визжал и отбивался), посмотрел на наши баджи с хвостиками и отправил нас знакомиться с разработчиком Neverhood Эдом Шофилдом — он как раз приехал демон-

куда невнятный зеленоватый фон — обычная среда обитания приставочно-аркадных страшилищ!

Мы так орали и возмущались, заглушая динозавров с представителями, а мистера Шофилда так потряс наш красивый журнал со статьей про "Неверху" и бешеный рейтинг, который мы дали игре, что он проникся к нам почтением и в конце концов начал извиняться, что-то лепетать о том, что-де им "хотелось попробовать новенького", что "потом они еще покажут", и т.д. Он явно признавал наше право на дикие вопли при виде того, как отточенную эстетику "Неверху" разбирают на части и выкладывают по кусочкам в пустые экраны бесконечного аркадного скроллинга.

В конце концов мы сфотографировали всю команду на фоне Клеймена и отпустили с миром (то есть удалились восвояси).

По шуму, грому и безалаберщине состязаться с "Микрософтом" могла, пожалуй, только Eidos, уже увековечившая свое странное имя Tomb Raider'ом: устрашающих размеров оскаленную фигуру Ларисы (Ивановны) Крофт с пистолетом можно было видеть почти с любой точки выставочного зала (по-скольку была она отнюдь не одна) — Лара прыгала и вертелась на гигантском экране, Лара слонялась среди публики, снимаясь на память в обнимку с желающими... Увы, гордая победительница блондинок и охотница на волков совершенно не танула против похажившего вида полуголой девички, восседавшей на мотоцикле в центре стенда — это была сама Райана Руж из одноименной игрушки от Black Dragon, почти готовой к выходу (она же — Джиллиан Боннер, звезда "Плейбой" (Miss April '96), а по совместительству — создательница и руководитель фирмы Black Dragon и основательница нового игрового жанра Sensual Action Adventure — во всяком случае, она так считает).



Ослепительная рокирша ухитрилась затмить не только Лару и пару десятков длинноногих девочек, бродивших вокруг, раздавая жвачку, — она затмила даже свой сияющий мотоцикл, а это не хухры-мухры и не фунт изюма, мотоцикл был просто великолепен! И несмотря на это, все украшенные разноцветными баджами бездельники, робко сдвинувшиеся за спиной Райаны-Джиллиан для "снимочка на память", явно делали это ради нее, а не ради ее железного коня. Дева посылая ослепительную улыбку в объектив "поляроида" (он был в руках у другой полуодетой красотки), заказчик нехотно отлеплял руки от ее талии, сплезал с мотоцикла и удалялся, жадно разглядывая заветный снимок.

Я, надо признать, тоже это делала — взгромоздилась на сиденье лошади выпавшей из виртуальной реальности распухнувшей и сказала "поляроиду" "Che-e-ease!". Меня-то привлек как раз мотоцикл. Какой он был красивый!

В рядах публики мое необдуманное деяние вызвало нездоровое оживление, а соскучившаяся Райана к тому же не хотела меня отпустить — не давала слезть с мотоцикла, а потом еще долго махала вслед руками, показывая большой палец. Жалко, снимок вышел паршивый: во-первых, темно, во-вторых, не таню я ни против девы, ни против мотоцикла.

Что же касается заветного уголка за девчонками и жвачкой — того самого, с непробиваемыми "пирамидами", — то здесь все было как всегда. Но любят нас, русских. Вернее, любят, но какой-то странной любовью... Не верят они в нас, ду-

мают, мы лаптем щи хлебаем. Выставка была для нас (в смысле — для Game.EXE) первой, и нам пришлось все делать с нуля — пробовать брешь, прорубать окно, растапливать лед, поднимать реноме, и так далее, до бесконечности, на целых три дня.

Железные дивы (или нагововатые плейбой) за стойками неизменно пытались нас остановить, как только мы делали попытку проникнуть за пределы, ограниченные жвачкой (для публики) и пресс-релизами (для журналистов).

Мысль о том, что представители РОССИЙСКОГО журнала желяют пообщаться с их начальством, вызвала у див/плейбоев целую гамму странных эмоций: от тупого удивления до отравленного хихиканья. Видимо, они полагают, что мы до сих пор считаем только на пальцах, а играем лишь в лапту (между прочим, один солидный господин из уважаемой MicroProse спросил нас — на выставке, на ЕЗ, где околачиваются исключительно профессионалы: "Excuse me, do you have a CD-ROM drive?").

Всякий раз оказывалось, что нужный менеджер именно сейчас ужасно занят, и вообще... И всякий раз повторялась одна и та же сцена: мы вытаскивали номер журна-



стрировать вторую часть "Клеймена", над которой сейчас работает его команда. Можете представить, сколь велика была наша радость, когда мы устремились к очередному экранчику, на котором застыл в своей фирменной развинченно-притороченной позе Клеймен!

Вот и представьте теперь наше разочарование, когда выяснилось, что отныне любимый герой будет жить на мерзкой Sony PlayStation, тупо ходить вдоль экрана, прыгать, как резиновый, собирая бонусы, и мигать при столкновении с врагами! А за ним будет мутно уплывать в ни-

ла (желательно — со статьей об игрушке той фирмы, которая делала нам сейчас козью морду), совали его под нос PR-вышибале и начинали быстро листать, демонстрируя качество полиграфии, дизайн, толщину и английское резюме на последней странице.



Рик Понде — ответственное лицо из Jane's Combat Simulations. Идеальный образец PR-улыбки

Вы будете смеяться, но это действовало ВСЕГДА! Оказывается, не так много на игрушечном рынке таких толстых, красивых и интеллигентных журналов, как наш (спасибо нам, любимым!).

Вместо ехидства в глазах "пиарши" появлялся легкий блеск, вместо кислой улыбки — деловая сухость, она быстро убегала куда-то, стуча каблучками, — и возвращалась с нужным менеджером, который "как раз освободился". Дальше мы ручкались, дарили журнал, получали дополнительные материалы (которые не входили в пресс-релиз), обменивались карточками (чтобы в будущем контактировать в "Интернете" лично, а не через электронных девиц за конторками — им-то .ЕХЕ не покажешь!) — и бежали к следующему стенду, чтобы услышать: "Sorry, our PR/Euro-

pean Sales/Communications Manager is very busy right now!" Дальше все шло по заведенному расписанию: мы извлекали "универсальный пропуск". ЕХЕ, в глазах вышибалы появлялся нездоровый блеск... (см. выше).

Постепенно мы вывели даже некоторые закономерности. Например, загорая у очередной конторки в ожидании менеджера (фирма была очень крупная, вроде LucasArts, так что времени и сил у нас ушло много) — дама внимательнейшим образом изучила весь журнал, уделяя особое внимание рейтингам, трудолюбиво прочитала резюме, посмотрела, что дает рекламу, и только после этого поскандала за менеджером — правда, за весьма солидным, Ольга вдруг мрачно сказала:

— Сейчас она приведет толстую тетку!

— Это почему?! — удивилась я.

— Тетки всегда стараются привести теток, а здесь народу полно, значит, найдут.

— А почему толстую?

— Ты на нее посмотри! — ответила Ольга, кивая на быстро удаляющийся обширный зад.

Я хмыкнула и отвернулась — честно говоря, была совершенно уверена, что нам приведет очередного улыбочивого господина в дорогом костюме.

Каково же было мое удивление, когда, оглянувшись, я узрела перед собой обещанную "толстую тетку", которая тянула руку и мило улыбалась! Век живи — век учишься.

Такая вот веселая работа — доказывать, что мы тоже не из каменного века. Труднее всех нам далась, разумеется, любимая, но совсем обалдевшая от своих вечных амбиций и недавних злоключений Sierra On-Line. Вернее, она уже не Sierra — теперь монстр, поглотивший "Сьерру", а вкупе с ней компании

Blizzard Entertainment, Davidson и Knowledge Adventure, называется CUC Software, и жил он в... отдельном домишке Georgia Dome, минутах в десяти ходьбы от главного здания.

По неразумию, мы действительно отправились туда пешком — решили, что 40 градусов в Атланте не слишком отличаются от 30 градусов в Москве. Могут сказать, что к тому моменту, когда в жарком мареве конфедератского полудня забрезжила заветная надпись "WELCOME TO E3!", я уже была совершенно уверена, что это мираж. Обратно мы ехали в лимузине (настоящем!), который экстравагантная "Сьерра" арендовала для перевозок посетителей (вместо маленького автобуса, как сделали неэкстравагантные другие).

Счастье, что у нас под рукой был номер с "Ларри" и номер со статьей об "Антологии" Роберты Вильямс! "Сьерра" сама в себе окончательно запуталась, и милая девушка-менеджер, которую мы в конце концов отловили, очень хотела нам помочь, но явно не могла придумать, к кому нас отправить. В этой каше никто ни за что не отвечал, и уж во всяком случае никто не хотел отвечать за Россию.

Мы отчаянно листали журнал, и девушка вдруг расплылась: "Oh, Larry! Look, it's pretty!".

Она так растрогалась, что в конце концов сделала демоническое интеллектуальное усилие, сбегала куда-то и вернулась со стройной невысокой дамой с ледяным лицом, ослепительным профилем и запахом дорогих французских духов, предвещавшим ее появление секунд за сорок. Разумеется, дама оказалась менеджером по Франции: это ближе к Москве, и она очень хочет нам помочь, но, несомненно, она не занимается Россией...

Мы опять листали журнал. "О, R-r-rober-t-r-ita!" — воскликнула дама с непередаваемым французским прононом. Мы подняли шум по поводу того, как нелепо, что такой уникальный журнал не может достучаться до Роберты, а мы не можем взять у нее интервью (как выяснилось, интервью она дает

крайне редко), дама сделала адское усилие, сбегала куда-то — и ведь нашла так симпатичного немца по имени Лео, который "отвечает за Россию вместе с Германией", и мы с ним прекрасно поладили — будет, будет вам и нам интервью с Робертой! Но времени мы там угрохали, Боже мой!

Зато обратно, как уже было сказано, мы ехали на белом лимузине (вы когда-нибудь катались на белых лимузинах?). Собственно, никто не верил, что это будет лимузин, хотя на остановке черным по белому было написано: "CUC Limos". И, представьте, не прошло и минуты, как появился бесконечный белый автомобиль с затененными стеклами — из тех, которые так любят показывать в видеоклипах.

Из лимузина выскочил водитель — красивая негритянка средних лет в идеальном английском костюме и туфлях на высоком каблучке. Она обошла лимузин, распахнула дверцу — и вся томившаяся на остановке раскрасневшая братия, увещанная фенечками от CUC Software, недолго полежала в его таинственное нуто.

На этот раз никто не верил, что этот лимузин — и внутри лимузин. Но это было именно так!

Изящный полукруглый диванчик, оббитый мягкой серой кожей, окаймлял бар красного дерева, в кото-



Джеймс Даттон, старший PR-менеджер из MicroProse. Хороший человек! Про СО-ROM нас спрашивал разве не он!

ром красовались хрустальные бутылки с квадратными пробками, а в бутылках... в бутылках пеклись жидкости всех алкогольных оттенков — от прозрачного, как слеза, до коричневого, как... коньяк. Внизу, в ящике со льдом, покоились напитки безалкогольные, и выбор был весьма велик. Их-то мы радостно и распили всей гол-компанией под звуки дикого репа — юноша, сидевший в конце салона, не удержался и стал тыкать пальцем в кнопки на панели у него над головой. После всяких непонятных эффектов грянула рэп-песня с припевом "limo-limo-limou-u-usin!", и выключить ее он сумел только минуты через две. Так что в основное здание мы вернулись, можно сказать, на белом коне, причем с затемненными стеклами и баром... И опять пошли по стендам доказывать, что мы вовсе не верблюды, а, видите ли, деловые партнеры, — пока журналов хватает.

Так что брешь мы пробили, лед растопили, реноме подняли — будем ждать плодов и пожинать их, не покладая рук! Для нас они выразятся в возросшем почтеном трафике, а для вас — в наисвежайших новостях, интересных интервью и самых красивых картинках. Ждите-с!

Что до растапливания льда, то тут, конечно, самым продуктивным занятием было вручение дипломов, припасенных в редакции аж с января (помните, мы подвели итоги за прошлый год и раздавали от EXE слонов — Игра года, Лучший квест и т.д.; так вот, все это пригосуженное хозяйство было припасено до Е3). Все эти дементы оказались страшно падки на комплименты — даже высокий рейтинг в конце рецензии (совершенно для него непонятной) заставлял распылаться в улыбки самого мрачного начальника, а тут диплом, красивый, под стеклом, в рамочке, работы самого Гамлета Маркаряна, да еще за Лучшую Игру! Свое счастье по этому поводу они обычно выражали словом "Terrific!!!" (именно — три

восклицательных знака) — и быстро принимали красивую позу, улыбаясь всеми своими 32 идеальными зубами (или сколько у них их там было), чтобы мы их сфотографировали.

Долгим и трудным был наш путь по бескрайним Е3-просторам с дипломами за спиной!

Самым симпатичным получателем

Кристофер Уинер, президент Bethesda. Не скажешь, что у него была русская бабушка!



лем оказался Кристофер Уинер, президент фирмы Bethesda Softworks (Лучшая РПГ'97 — Daggerfall). Во-первых, он очень обрадовался, и выразил это не в медленном оскале, как все прочие, а очень весело и искренне, и тут же рассказал, что его жена работала с гуманитарной миссией в России, точнее, в Казахстане — она врач, что он знает пару слов по-русски, потому что у него была русская бабушка, но он ее мало слушал и теперь жалеет, с неподдельным интересом расспрашивал нас о журнале, о России, и очень хотел сам показать нам Daggerfall 2, который сейчас как раз находится в работе. К сожалению, его позвали, поскольку у него была назначена встреча с кем-то еще, и он убежал, строжайшим образом наказав разработчикам показать нам игрушку как следует. Еще он пообещал дать Game EXE интервью: думаем, у Саши Вершинина найдется к нему масса вопросов, а Кристофер сумеет на них ответить так, как он разговаривал с нами — живо и заинтересованно.

Труднее всего мы добивались со своим дипломом до Virgin (Лучшая авантюра Broken Sword). Эта

псевдодевственная фирмочка вообще повела себя очень интересно: раскинула во всем этом блестящем и грохоте посреди главного выставочного зала походный шатер необятных размеров, повесила над входом свою фирменную надпись — белое на красном, и... не стала никого туда пускать. Даже наши красивые баджи, которые на этой выставке в том, что касается открывания дверей, играли примерно такую же роль, какую в недавние годы играли в нашей стране красивые книжечки с заветными тремя буквами, совершенно нам не помогли. Только вид нашего потрясенного диплома сумел подействовать на железных леди при входе, и одна из них, как положено, отбыла на поиски ответственного лица. Лицо пришло (такая симпатичная дама — вот она на фотографии вверху), на наши баджи наклеили по буквое V (!!!), пустили внутрь, где мы и вручили ей диплом и вспасть поиграли в "дему" Broken Sword 2. К нашему удивлению, большую часть таинственного шатра Virgin занимали... стойки с едой и напитками (не только прохладительными, но и, простите, горячительными) — избранные, помеченные заветной викторианской буквой, явно проводили здесь время с пользой. Пожалуй, это немного объясняло упорство, с которым Virgin никого не пус-



Для веселых начальниц из Mindscape. Наш диплом в казачьих руках!



Вот мы и проникли в таинственный шатер Virgin! Дамы явно не жалели, что нас пустили.

кала в свое утро: на всех халавы не напасешься!

С остальными было тоже интересно: от-ответственные дамы из Mindscape, Кэрин Майкл и Карен Конроу (старший вице-президент по продажам и маркетингу и старший менеджер по маркетингу), подняли дикий визг, как две школьницы, стали рвать диплом (Лучший варгейм по имени Warhammer) друг у друга из рук, и так и снялись с ним вдвоем — можете посмотреть. Потом они поставили его на видное место и стали любоваться. Это было тем более странно, что компания Mindscape показала себя на выставке страшной буйкой: вообще не появилась на стенде в главном зале, а заперлась в комнате на втором этаже, повесив на дверь табличку несколько парадоксального содержания: "By appointments only. All Press welcome". Короче, мы ушли оттуда, слегка обалдев.

Увы, единственная неудача постигла нас с Игрой года (догадываетесь, о чем речь?). Когда мы явились на стенд GT Interactive с самым красивым дипломом — за европейскую публикацию Quake, в рядах представителей обозначилось легкое смятение, потом из них выкристаллизовался старший менеджер по коммуникациям Дэн Харнетт — видимо, он решил принять удар на себя. Мистер Харнетт уныло вытянулся с дипломом в руках, взглянул вперед и вверх, и вдруг его и без того натянутую улыбку окончательно перекосило. Это было так странно, что я

не выдержала и огланулась. Чуть подалше, над стендом Activision, нагло вертелся огромный Quake, подхватывая на свои серые грани все дикие неоновые цвета, мигающие и переливавшиеся на соседних стендах. Зрелище было более чем праздничное (если судить объективно) и угнетающее (для бедных деятелей из GT, проклевывавших свое счастье). Остается только порадоваться садизму, с которым Activision повесила свою игрушку так, чтобы ее было видно с любой точки огромного стенда GT Interactive.

Сара Бинклифф из Criterion Studios. Смотрите, как тактично она старается не загораздиться наш Quake!



явно хотел взглянуть на своих интервьюеров лично. Что делать, пришлось ему смотреть на нас!

Зато мы наконец-то передали Стиву журнал, который ему безумно понравился, и он тут же собрал толпу коллег и принялся гордо тыкать им в нос статью о Creatures, особенно напирая на рейтинги, потребовал, чтобы мы перевели ему название и эпиграф, и вообще веселился от души. Потом он принял рассказывать о трехмерных норках, над которыми сейчас работает. — Это — новый шаг в их эволюции!

— серьезно заявил он.

— Иначе говоря, они были обезьянами, а стали неандертальцами? — спросили мы.

— Нет, — ответил Стив, подумав. — Скорее, они были насекомыми, а стали мышками...

Видимо, нормам придется еще долго развиваться, чтобы стать полноценными гражданами! Тем лучше — ждите продолжений! (Кстати, Mindscape купила права на издание Creatures в Америке — как говорится, очнулись; кроме того, продолжение в самом деле не за горами.)

На прощание мы подарили Стиву майку нашего издания, и он страшно убивался, что не может ответить тем же. Он уже спустил все фенечки, и ему было нечего нам подарить. Более того, он ухитрился разбазарить все свои карточки — случай на выставке исключительный. Впрочем, это было не важно: он обещал держать нас в курсе событий и обязательно дать еще одно интервью, когда будет что рассказать о трехмерных норках.

Такой же симпатичной оказалась Сара Бинклифф из Criterion Studios (хотя она — менеджер по маркетингу). Сара тоже ужасно обрадовалась, получив журнал, сразу

вспомнила про Game.EXE — кто мы такие и с чем нас едят, обещаю всяческое содействие, и слово свое сдержала: уже прислала нам электронную записочку, поблагодарив за жунал и предложив задавать ей любые вопросы. Приятно, когда есть такая обратная связь! Рэбят из Neverhood тоже были такие классные, и не загоны они Клеймена в тупую аркаду, у нас получился бы куда более приятный и живой разговор!

А может, я не права и изменяю свое мнение, когда игра будет более-менее готова, и нам пришлют материалы. Жизнь — штука сложная. Кому нравится арбуз, а кому — свиной хрящик, кому — Райан Руж, а кому — мотоцикл, и не выяснять же, кто прав!

Тем более, если кто не прав, так это я, смотрю на все со своего унылого трудового поста и только порчу всем настроение, описывая трудовые будни! Что с того, что это была наша первая выставка, и мы, как граф Петр Андреевич Клейнмихель, прокладывали железную дорогу, вместо того, чтобы катиться по налаженным рельсам, как все нормальные люди? И зачем это я сказала, что публику ограничивали жвачками?! При чем здесь жвачки, майки, сумочки и ручки (которых нам, кстати, тоже почти не досталось)?

Публике давали поиграть! Любители симуляторов радостно плюхались в настоящие авиационные кресла и вцеплялись в настоящие рулевые колеса — и кресла эти исправно сотрясались в соответствии с неровностями дороги или виражами самолета, RPGешники могли поупражняться в создании алхимических растворов, прищавочки палили из всех видов оружия... И спортивные симуляторы не ленились: один из стендов украшал кусок настоящей баскетбольной площадки, с корзиной и разметкой.

На этом пятачке заблудившейся среди виртуальной вахханалии реальности явно тусовались какие-то

спортивные мужички — кидали мячик в корзину, исправно промахиваясь. Время от времени кто-нибудь из них воровато подбегал под кольцо и закидывал мяч в сетку, а остальные реагировали на его подвиг разрозненным гудением.

Черный официант, кативший мимо трехэтажную печатуху с закуской на какой-то крутой стенд (не иначе, Virgin), вдруг замедлил шаг, задумался на минуту, потом, решившись, бросил свою тележку, отнял у мужичков мяч, четко встал на край площадки... и начал методично класть мяч в корзину — раз за разом, причем ему даже не приходилось сходить с места — мячик каким-то чудом всякий раз возвращался почти ему в руки!

Он так ни разу и не промахнулся и не произнес ни одного слова. Накидаввшись, несостоявшийся Джордан так же молча протянул мяч ближайшему зрителю и покати свою тележку дальше — кормить публику. Игроки тоже потеряли энтузиазм и разбрелись по окрестностям — питаются.

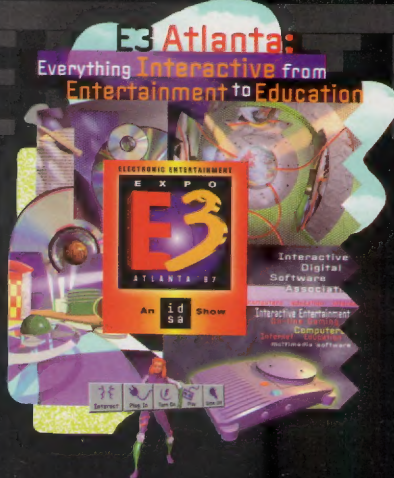
Мы посмотрели вслед тележке с мрачным сочувствием. Неловкая попытка трудового человека урвать кусочек бесплатного веселья нашла в наших душах немедленный и живой отклик.

И все равно там было весело, шумно, громко, бестолково, местами красиво, местами — интересно, местами — смешно... Е3. Праздник!



Стив Гранд из Game.EXE. Счастливые фото. Маленькие норки в кадр не попали.





Ольга Цыкалова

Просто E3

...И вот на этом гигантском празднике, кажется, нам одним было не до веселья. Мы не играли в игрушки, мы не пили хлявную газировку, мы не собирали феньки — мы работали. С рюкзаками, полными журналов (в подарок нашим любимым фирмам и знакомым разработчикам), с сумками, битком набитыми демо-дисками и папками с информацией о новых играх, мы ползли от стенда к стенду и, как гадюки, впитывали ИНФОРМАЦИЮ, чтобы теперь выплеснуть ее на вас, уважаемые читатели, бурным и мутным потоком.

Сначала мне придется рассказать, как, кем и зачем все это, то есть вся эта хлява и весь этот шум, которые стоят немалых денег, производятся и как из них, денег, шума и хлявы, получаются новые и значительно более крупные деньги.

У E3 есть хозяин, который зовется Interactive Digital Software Association (IDSA), — он объединяет целую кучу американских и европейских игровых компаний. Объединению этому от роду всего три го-

да — именно три года назад игровая индустрия сочла себя достаточно сильной и независимой, чтобы отделиться от ежегодной американской выставки потребительской электроники и организовать собственное шоу — Electronic Entertainment Expo (в народе — E3) — выставку электронных развлечений.

Два года эта выставка проходила в Лос-Анджелесе, а теперь переехала в Атланту. Только ее многочисленные гостиницы, «залы конгрессов» и гигантские стадионы, проведенные опытом Олимпиады-96, смогли вместить толпы компьютерных фанатов, журналистов, разработчиков и продавцов электронных игр со всего света. Организаторы выставки горделиво заявляют, что площадь экспозиции E3 в Атланте достигла величины 35 футбольных полей, и на этих виртуальных полях свое мастерство в деле интерактивного развлечения публики показали более 480 фирм-производителей и издателей из США и (эпизодически) других стран — 1500 продуктов, штука ли!

Лично у меня слова «35 футбольных полей» до сих пор вызывают

дрожь в коленках. Представьте себе: для того чтобы найти стенд нужной фирмы, даже вооружившись подробной картой выставки, приходилось иногда тратить почти час, пробираясь через набитые народом полупустые гигантские залы и коридоры. Особенно приятно выглядели указатели — например, болтающаяся под потолком гигантская стрелка «К стендам 5000-7000», а рядом, в том же направлении — «Стенды 100-200».

В сущности, сами пробежки по выставке с тяжеленным рюкзаком за плечами можно назвать интерактивной авантюрой, и никакого компьютера для этого неслабого развлечения не потребовалось.



Принцип «кто не с нами — тот против нас» во всю действует в IDSA. Крупнейший производитель игр — компания CUC Interactive, объединившая «Сьерру», Blizzard и еще несколько фирм помельче, в организацию не входит и, возможно, поэтому демонстрировала свои достижения в другом месте — именно туда публику возили на белом лимузине с хлявным баром и водительницей-негританкой.

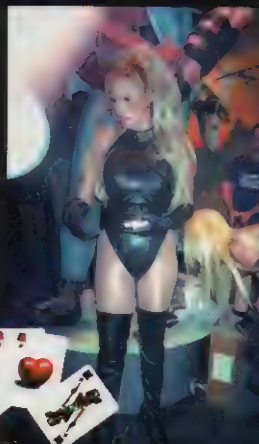
IDSA умеет считать свои деньги. Площадь в гигантских залах Конгресс-холла и стадиона была столь дорогой, что большинству фирм-производителей игр снять здесь на три дня хотя бы маленький закуток (как это сделали Cryo или Criterion



КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ



Studios) оказалось не по карману. На Е3 царили гигантские компании-издатели — те, чьи названия гордо красуются на игрушечных коробках, затмевая крохотные логотипы нико-му не известных разработчиков.



Цифровые развлечения — это не только игры, но и виртуальные шоу. Например, Ларри Крэддок, Е3-97

У издателей на Е3 была одна общая цель — обычная цель любого торговца: продать товара побольше, подороже и побыстрее. Шоу в Атланта делалось вовсе не для тех убогих, которые с блаженными бесмысленными улыбками заглядывали у каждого экрана в очередной клоном Tomb Raider'a, а для серьезных деловых людей в строгих костюмах, которые за закрытыми дверками с

надписью "Посторонним В." покупали и продавали оптом наши будущие рождественские радости.

А еще это было шоу для нас, то есть для прессы, которой показали товар лицом, справедливо полагая, что именно от нашего высокого мнения зависит судьба той или иной игрушки и, в конечном итоге, доходы компании.

Хорошо быть прессой, я вам доложу! Это просто сказочная жизнь. Для прессы на Е3 не было закрытых дверей, потому что надписи "Посторонним В." дополнялись обычно словами "Кроме прессы", и за этими закрытыми дверями счастливыхчиков ждали усиленное, почти кремлевское питание, горячительные напитки или еще какие-нибудь недоступные простым смертным радости. Эх, если б там еще и работать не надо было!

Россиянам "атлантические" цены явно оказались не по карману. Среди моря пресс-релизов я обнаружила лишь пару курьезных листовок под названием Russian Blockbuster — рекламу изобретенный братьев Латыповых.

Помните древнюю передачу "Что, где, когда"? Тот самый Нурали Латыпов, который блистал в ней несколько лет подряд, ударился в игрушечные дела. Интересно, конечно, посмотреть на попытку тетриса с шахматами, которую изобрели знамени-

тые братья, но общее впечатление от их опуса, где помимо игры рекламировалась "Сфера для перемещения по виртуальному пространству", костюм с датчиками для той же цели и новая система рейтингов в онлайн-овых состязаниях, остается печальное.

Тем не менее наши соотечественники не обошли выставку своим вниманием. Один из них, как представителю Soft Club и ElectroTECH Multimedia, договаривались о будущих покупках и локализации игр, другие — продавали... себя. Это вовсе не шутка. Наших художников, мультипликаторов и программистов ценят во всем мире. CUC Interactive, например, переносит в Москву свою графическую студию. Так что русские идут! И, как всегда, своими излюбленными окольными путями.

А теперь любимым делом займусь я: расскажу вам о содержании сугубо служебного ежегодного отчета IDSA "Положение в отрасли компьютерных развлечений: 1997 год". И не говорите мне, что это скучно, я обожаю графику, диаграммы и колонки больших чисел. Надеюсь, что и вам понравится!

Богатенькие русские буратино

Во-первых, из этой пространной бумаги я узнала, почему на самом деле седые дамы с ястребиным взором и упитанные джентльмены в дорогих костюмах мертвой хваткой вцепились в наш журнал и, не понимая ни слова, мусолили и листали его до бесконечности. Вы будете долго смеяться, но они почуяли запах денег — наших и ваших, и сделали охотничью стойку.

Американский рынок забит под завязку. В игрушечных магазинах просто не хватает места, чтобы выставить все то, что производит американские игрушечные компании, и им не остается ничего другого, как искать счастья за океаном.

В прошлом году заморская торговля принесла американским игрушечным компаниям почти 40% доходов. Западная Европа и Азия, каждая, покупают игрушек примерно

Оценочники на выставке "Охота на маленьких девочек" убивают время играми по-настоящему — все истории, добывая "В онлайн-ком режиме".



столько же, сколько вся Северная Америка. Одна Германия закупает заморского товара на миллиард долларов ежегодно. А как насчет одной шестой (или теперь это одна восьмая?) части суши? Если там депают, а главное, покупают такое роскошное издание как наше (а издание действительно выглядит "богато", из двух десятков геймерских журналов, которые мы привезли с выставки, дай бог, пара походила на ЕХЕ по качеству дизайна, печати и объему информации), — значит, народ дозрел до хороших коробочных игрушек (о наличии в Москве такого места, как "Торбушка", мы в беседе с соискателями российского рынка тактично не упоминали), и ему просто необходима олека какого-нибудь очередного гиганта — вроде MicroProse или CUC.

Пока большие компании только косятся и облизываются на наш рынок, фирмы помельче просто вынуждены искать расположения нашей публики для поправления своих небогатых финансов. Когда вы будете читать эти строки, в Москву уже придет целая делегация от Cгоу — скорее всего, они поспеют как раз к завершению работы над русской версией Dragon Lore 2, а на очереди уже русский Atlantis. Лиха беда начало (как я говорю уже последние полгода — вероятно, в виде заклинания).

Охота на маленьких девочек

Знаете, какое открытие прошлого года стало главным для производи-



Надпись "E3" на вывеске "Digital Entertainment Expo" — от общего обозначения выставки.

гейм-игрушек? Нет, не DVD и не MMX! В 1996 году они узнали, что на свете существуют маленькие девочки, и, более того, эти маленькие девочки сильно отличаются от маленьких мальчиков: они не любят стрелять и водить машины, зато им нравится наряжаться, краситься и играть в куклы.

"Ага!" — сказали себе самые шустрые и, соответственно, мелкие из игрушечных производителей. — Зачем нам биться за заморские рынки, когда толпы наших отечественных девочек ждут не дождутся, чтобы отдать нам свои 50 миллиардов долларов карманных денег, которые они получают от родителей ежегодно, плюс к подаркам еще на 40 миллионов — от повзрослевших родственников?"

И вот на свет явился всеамериканский позор — в пятерке лидеров продаж вместе с кровожадными стрелялками давно и прочно держится розовая коробка *Barbie Fashion Designer*. Этот интересный факт стыдливо замолчали почти все геймерские журналы, но продавцы поняли, куда дует ветер. В одном из ма-

газинов знаменитой сети компьютерных супермаркетов CompUSA я своими глазами видела отдельно стоящий стенд с надписью "Игры для девочек", — на котором, правда, не было ничего, кроме десятка коробок с пресловутой Барби. Надо полагать, что остальные десять стендов без специфической маркировки содержали игры для мальчиков, или же, что еще более интересно, девочки выделились в совершенно особую ветвь человечества, и отличия их менталитета и поведения от остальных людей не позволяют бедняжкам развлекаться обычным для их соотечественников образом, — то есть, что-то вроде игрушек для слепых или олигофренов.

Но раз есть спрос — предложение не заставит себя ждать! Как грибы после дождя, растут фирмы, состоящие только из женщин и делающие игры только для девочек. Видимо, когда девочки вырастают, они все же сливаются с остальным человечеством, так что надо ловить момент, пока они маленькие, и кормить их игрушками, содержащими полезные сведения по макияжу, домашнему изготовлению украшений и навыкам общения с мальчиками (платонического, разумеется). Нашлись изобретатели, которые продают одну такую игрушку в комплекте с губной помадой — это, наверное, чтобы мальчик не купил ее по ошибке. Вопрос теперь в том, не начнут ли продавать крутые экшены в комплекте с бритвой?

Способствует ли процессу приобретения девочек к компьютеру купка Барби или нет, но данные IDSA свидетельствуют, что сорок процентов компьютерных игроков в прошлом году составили женщины, так что, следуя тенденциям развития рынка компьютерных игр, может, и нашему журналу стоит завести пару розовых страничек: "исключительно для девочек", а?

Паршивая Web-овца

Еще одной неожиданностью E3 для меня стал весьма слабый интерес к онлайн-играм. Отправляясь на выставку, я предполагала, что, судя по уровню шума в "Интернете" и в геймерских журналах, минимум

треть экспозиции будет посвящена коллективным развлечениям. Ничего подобного!

Хотя "Микрософт" активно рекламировала на E3 свою новую геймерскую сеть, а каждый мало-мальски известный Internet-сайт предложил публике хотя бы небольшую свою часть в виде кучки распечатанных листочков, выставка явно проигнорировала этот последний писк

Последний вариант выглядит особенно круто. Заваливаете вы, к примеру монстра, стоите над ним, наслаждаясь победой, и тут появляется милое девичье лицо со словами: "Теперь вы можете чувствовать себя совершенно спокойно даже в самые критические дни!"

Пока же в "Интернете" царит демократия или, по мнению крупных фирм, "нравы Дикого Запада": на-



игрушечной индустрии.

IDSA нашла для этого довольно забавное основание. Оказывается, что играют в онлайн-игры всего 14% всех геймеров, а половина игровой общественности и в будущем не планирует развлекаться в Internet.

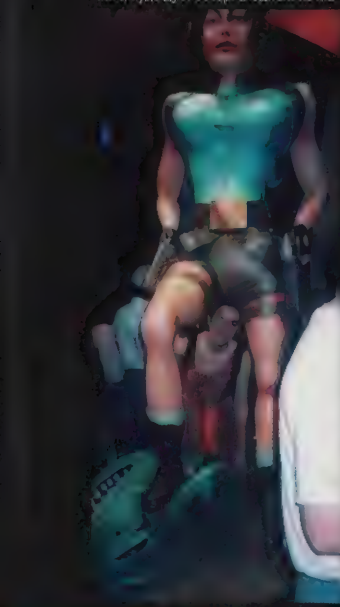
Думаю на E3 так уважают статистику? Если бы это было так, мы с вами до сих пор играли бы в игры на дискетках: ведь, согласно тому же отчету IDSA, в конце прошлого года лишь чуть больше половины американских компьютеров имело CD-ROM (хотя бы и односкоростной), а сколько компьютеровладельцев не купят его и в этом году!

Причина прохладного отношения к онлайн-играм на E3, как всегда, прозаична. Представители большого игрового бизнеса пока не решили, каким именно образом они смогут извлечь максимальную прибыль из онлайн-ового бума. Главный Internet-вопрос, обсуждавшийся на выставке, выглядел так: кто, сколько и когда будет платить за увеселения в "Интернете"? Будет ли это абонентская плата за доступ, почасовой тариф или поступления от рекламы?

род играет кто во что горазд, то за деньги, то задаром, и солидные коммерсанты зируют на это копошение свсыска: играйте дети, пока играется, пока мы тут не решили, как вас пуще к ногтю прибрать!

Дешово и сердито

Меня постоянно мучает комплекс неполноценности из-за жанра игрушек, которыми меня угорадило заниматься. Мне все время кажется, что никто не играет в квесты и, соответственно, никому не нужны мои и г-жи Дубровской статьи, а раздел квестов вполне закономерно обитает на задворках нашего журнала (обходятся же многие другие игровые издания вообще без такого раздела!), поэтому балластом на мои душевные раны стала диаграмма IDSA, согласно которой интерес публики приблизительно равно распределяется между стрелялками, стратегиями, квестами ("эпическими"), и к тому же в компании с RPG и симуляторами. Конечно, интерес к стрелялкам чуточку выше, чем к остальным играм, а к симуляторам — чуточку ниже, но что такое 10% в оценке такого распыленного внимания, как "интерес"!



Вы верите этим цифрам? Я — нет. На какой бы стенд на выставке я ни зашла, на какой бы экран ни взглянула, везде крутились бесконечные потомки Лары Крофт и наследники "Квейка". Мне кажется, что у Мотолога скоро пар из ушей пойдет от такого обилия материала, а нам, несчастным, придется уйти в отпуск без сохранения содержания — за компанию со стратегами и г-ном Памятьговым.

Конечно, при ближайшем рассмотрении всегда оказывалось, что и нам, бедным, есть чем поживиться на Е3, но тупая сила, которая заставляет "интеллектуальные" фирмы, известные совсем в других жанрах, без конца штамповать экшен-адвенчуры, экшены-стратегии и экшены-симуляторы, долго оставалась для меня загадкой. Разгадка — опять же в цифирках из отчета IDSA. Рынок компьютерных игр не тянет против рынка приставок, которые на Е3 чувствовали себя как кум королю, занимая гигантские площади и прельщая публику немислимыми сооружениями и спецэффектами, на которые у компьютерных фирм не хватало то ли денег, то ли фантазии.

Каждый хотел бы урвать жирный кусок на этом празднике богатства, как это удалось Eidos с Tomb Raider'ом, выпущенным практически одновременно для PC и Sony PlayStation. При этом все знают, что приставочный бизнес ориентирован в основном на кровавожидных тинейджеров, и под их же вкусы заточены технические характеристики машин. Вот и бросились тысячи несчастных, глотая сплюски, лепить клоны и бледные подобию известных игрушек в надежде срубить зелененьких с обеих платформ.

Наталья Дубровская даже выработала свой оригинальный метод экспресс-общения с создателями подобных шедевров. Подойдя к очередному экрану, на котором какой-нибудь полуголый атлет совершал замысловатые телодвижения, она деловито осведомлялась: "А в бок прыгает?" — и, не дослушав извиняющегося ответа вроде "зато он летать умеет!", осуждающе бросала: "Даже Лара прыгала!" — и переходила к рассмотрению следующего экспоната.

Боюсь, что судьба этих жалких порождений алчности будет печальна, и они не спасут от разорения десятки мелких фирм, понадеявшихся, что "приставки все съедят", но то, что в ближайшие несколько месяцев раздел стрелялок нашего журнала будет трещать по швам, — это уже ясно.

Дикие нравы дикого леса

Прошли славные времена пионеров и первопроходцев, когда всем играм хватало места на магазинных полках, когда геймеры с воодушевлением встречали появление любой новой



игрушки и когда их легендарные творцы в одиночку корпели над шедеврами в гаражах и на кухнях. Настало время жестокой конкуренции, и отчет IDSA предвещает наступление времени транснациональных монополий.

Все знают, что такое Голливуд, и какое там делают кино. Теперь так же будет и в компьютерных играх. Несколько самых больших, самых зубастых компаний монополизируют рынок, и маленьким независимым студиям только и останется, что на корню продать

какому-нибудь гиганту или вложить жалкое существование на его же подачки в счет будущих прибылей.

Жутко наблюдать смертельные схватки игрушечных мастодонтов. Вот была такая компания "Сьерра", вроде бы большая и процветающая, но пришла какая-то CUC Software и сожрала ее со всеми потрохами, а потом закусил главным блюдом Blizzard и еще парочкой компаний поменьше.

О такой крошке, как Cyberflix, которую она походя подобрала у трупа другого сдохшего мастодонта, GTE Entertainment, CUC даже и не упоминает. К чему, и без этих довесок она теперь — второй после Microsoft по величине производитель программного (а не только игрушечного) обеспечения в США. А вот GT Interactive, занимавшая почетное второе место в игрушечной индустрии в прошлом году, с обжорства по-

должения известных и кассовых игр, на сериалы с хорошо знакомыми игроку персонажами и бесконечные дополнительные миссии к играм. Гиганты не любят рисковать, зато готовы выложить немалые деньги на раскрутку заведомо удачного предприятия и оснащение старого сюжета новыми техническими прибамбасами. Чует мое сердце, недалек тот день, когда в игрушечном мире появится свой "андерграунд" с заведомо некоммерческими и "неформальными" игрушками и, наверное, своими собственными игрушечными журналами. Остается только радоваться, что хотя бы в этом году мы еще увидим не один десяток свежих и оригинальных творений (по крайней мере среди квестов такие еще встречаются, но о них — в следующем номере).



Слоны идут на стенды

Журналисты, как уже было сказано, — самые большие люди на E3. Они единственные, кого не слишком (во всяком случае, не слишком прямо) интересуют денежные вопросы, — и в то же время все знают, насколько эти вопросы от них зависят. Поэтому нахальные обладатели красных баджов могут громко выражать свое недовольство, с треском поглощать бесплатную пищу и прямо говорить то, что думают (если последнее действие не будет слишком обременительным).

У E3 (еще задолго до начала выставки) было свое, особое пресс-лицо: специальный журналистский совет; и самым главным спонсором, «осветителем» и пресс-организатором этого дела оказался онлайн-сайт GamePen. Благодаря ему в «Интернете» появилась новая сеточка E3.net, где можно было все узнать, все спросить и даже официально зарегистрироваться в качестве посетителя — поставить электронную закорючку, и ты уже желанный гость.

Конечно, GamePen со товарищи не ограничил свою деятельность благодарной просветительно-вспомогательной функцией. А как же построить всех по росту, расставить все по местам, объяснить все своими словами и одарить достойным своим вниманием (то есть все, чем занималась пресса со времен на-кальной живописи)?



Итак, речь идет о разделе слонов (конечно). GamePen пригласил видных редакторов из крупнейших онлайн- и бумажных изданий, собрал небывалой представительности совет и учинил призы в немереном количестве категорий: кроме «Лучшей игры» (вообще и по всем жанрам) будут присуждаться призы за самые многообещающие железки, лучший стенд, лучшую презентацию и еще за всякие глупости — например, за лучшее «ларо-подобие» (теперь есть даже такой специальный термин — Croft-esque) и даже «за лучшее использование моделей (фото-) на стенде». Боюсь, что тут Eidos опять всех забьет! Вот только, кто станет лучшим актером — «анимированным» и «настоящим» — это вопрос!

Окончательное голосование пройдет 11 июля, а пока GamePen опубликовал списки номинантов по основным категориям.

Если бы хоть одна настоящая звезда упала на заслуженную грудь, то не осталось бы ни того человека, ни даже самых отдаленных его единомышленников!

Козьма Прутков, «Плоды раздумья»

«Самая многообещающая игра»

1. Unreal (GT Interactive/Epic MegaGames)

— многообещающий (даже слишком) трехмерный action. Пресса стоит на ушах и визжит от восторга. Темные коридоры становятся все реальнее, забрызганные кровью текстуры. — все осаждаем. DOOM forever! Все шансы оторвать первый приз!

2. Myth: The Fallen Lords (Bungie).

3. Dungeon Keeper (Electronic Arts/Bullfrog).

4. Half-Life (Sierra/Valve)

— еще один отчаянный прорыв в сфере 3D-экшен от первого лица. Надо будет больше думать и меньше шуриться: натуральное освещение, потрясающие текстуры, передача металлических поверхностей...

Лучшая PC-игра

1. Quake 2 (Activision/Id Software)

— почему бы и нет? Мы тоже так поступили в свое время! Правда, версия была первая... Но ведь истина не тускнеет от повторения!

2. Myth: The Fallen Lords (Bungie).

3. Dungeon Keeper (Electronic Arts/Bullfrog).

4. Blade Runner (Virgin/Westwood)

— игрушка из «киношки», но очень качественная. Умный (по-человечески) полицейский крушит нечеловечески умных роботов. Год 2019. У нас мало времени! Тренируйтесь!

Лучший стенд

1. Sony

— много шума. А так ничего.

2. Activision

— очень большой стенд, и Брюс Уиллис приезжал, и логотип стильный... Но, скорее всего, тут свою роль сыграл этот треклятый «Квейк» размером с небольшой аэродром.

3. Eidos

— лучше помолчать. Но фанек было немерено.

4. Electronic Arts (EA Sports, Bullfrog, Origin, Jane's)

— и вправду круто. Все симуляторы были просимулированы по последнему слову техники: для пепла стоял самолет — залазишь в кабину... и летаешь, для гонок была большущая красная машина, ходила куча оживших персонажей, и каждому посетителю — максимум внимания, и в самолет его подсажат, и поругать помогут, и все ему расскажут про грядущие достижения. Хороший стенд, ничего не скажешь!

Есть такой Web-сайт — All About Games, который вдруг взял да и наприсуждал кучу своих E3-призов — вполне от фонаря, и разгудил об этом на весь "Интернет". Подход у AAG оказался очень своеобразный — судите сами.

3D Action

1. Half-Life (Valve Software, публикатор — Sierra On-Line). Больше всего журналистов с AAG умилил искусственный интеллект, который помогает врагам прятаться за колонны, убегать после ранения и делать другие глубоко интеллектуальные штучки. Что скажешь — круто! В Quake они только из-за спины выскивали (иногда).

2. Montezuma's Return (Utopia Technologies). Здесь нет насилия и крови, вы не услышите хруста ломаемых костей и воплей умирающих. Напорплившие драки а-ля Virtua Fighter, много загадок, много красивых пейзажей. Помните SoulTrap от Microforum? Примерно то же самое мы увидим и в "Возвращении Монтезумы", только все будет гораздо красивее. Если, конечно, игра когда-нибудь выйдет...

3. SIN (Ritual Entertainment). "Если игра в Quake больше не вызывает у вас прилива адреналина, а от участия в бесконечных deathmatch ах нечаянутся приступы безысходности, обратите внимание на SIN", — невязчиво советуют ребята с AAG. Нелинейный сюжет, конкурентоспособный AI, а главное — engine от Quake 2. Этот убийственный коктейль, по мнению AAG, вернет интерес к игре "сопо" у уставших квейков, на совесть которых тысячи убийств людей.

RPG

1. The Dark Project (Looking Glass Technologies, публикатор — Eidol). Продолжение Ultima Underworld I/II и, — конечно, 3D. Самое удивительное, что вы теперь — не хошодый человек и даже не убийца, а вор, и работа у вас воровская. Воруй, грабь награбленное, сбывай — повышай мастерство!

2. The Elder Scrolls: BattleSpire (Bethesda Software). Предыдущая часть игры, Daggerfall (или Buggerfall, прозванная так за огромное количество ошибок), разделила всех фанатов RPG на два лагеря. Одни называли ее "предателем" жанра, другие — "симулятором жизни" и "абсолютной RPG", но никто не остался равнодушным. Продолжение сериала оказывается вовсе не продолжением, а совершенно новой игрой, с улучшенным графическим engine'ом, работающим в 16-битном цвете и возможностью игры по сети с друзьями. Учитывая опыт предыдущих частей, создатели сделают мир более компактным, но знаменитая нелинейность сюжета останется. Ура.

3. Fallout: A Post Nuclear Adventure (Interplay). После апокалипсического время. Время Сумасшедших Максов и бензина по картошкам. Героям этой игры, тем не менее, не хватает чистой воды. С ее поиском и начинается это увлекательное путешествие по выжженной планете Земля. Распространявшись с role-playing-системой GURPS, создатели разработали собственную систему характеристики персонажа и говорят, что получилась она "на уровне".

Квесты

1. Temujin: The Capricorn Collection (Southpeak Interactive). Ну, про это мы писали, и писали, и писали... Кино плюс игра на новом этапе.

2. King's Quest: Mask of Eternity (Sierra On-Line). "Королевский квест" вернулся, и вернулся здоровым изменившимся. Он приобрел еще одно, на этот раз третье, измерение и благодаря новой технологии ThreeSpace 3D стал выглядеть просто фантомом. Качественные текстуры, тени и туман, битвы в реальном времени — не боитесь, это не новый DOOM, это просто новое слово в квестостроении, сказанное Sierra.

3. Wes Craven's Principles of Fear (Cyberdreams). Если вы еще не все знаете о таком чувстве, как СТРАХ, эта игра для вас. Постепен-

но, шаг за шагом, вы, будучи обеспокоенным отчимом или перепуганной падчерицей, пройдете все этапы обучения этому волнительному чувству. Мир кошмаров, в котором вам придется провести несколько запоминающихся дней, наполнен в полном смысле 3D, с динамическим распределением света и теней. Примечательная особенность, которая поразила жюри AAG, — при наличии двух компьютеров, соединенных сетью или модемом, в квест могут играть два человека: один за отчима, другой за девочку.

"Битвы с использованием техники"

(Да, у AAG есть такой жанр!)

1. Sub Culture (Criterion Studios, публикатор — Virgin). Такие ма-а-аленькие жители, и все под водой, и с последними техническими достижениями! Схватки на подводных лодках размером с ноготь, в отлично выполненном и освещенном подводном мире так очаровали деятелей из AAG, что они отнесли игру к самому неожиданному жанру и одарили аж "золотой медалью". Помилуйте, какая же это "Схватка на тракторах"? Но медаль Sub Culture, конечно, заслужила, и нечего кривиться!

2. Extreme Assault (Blue Byte). Еще одно поступление от разработчиков Archimedean Dynasty, полное стремительного действия и трехмерных эффектов. Спасите мир от нашествия инопланетян!

3. Red Baron 2 (Sierra On-Line). Пролетая над качественно отсканированной фотокарткой северной части Франции, еще раз скажите спасибо Sierra и ее технологии ThreeSpace 3D, благодаря которой ее новый симулятор "кукурузников" вышел таким красивым. Новое, исправленное и дополненное издание Red Baron настолько поразило пилотов из AAG, что они решили отдать ему почетное третье место.

Тактические стратегии

1. Dark Reign (Activision). Как Red Alert, только в сто раз круче —

вот, в общем-то, и все объяснение.

2. Myth: The Fallen Lords (Bungie Software). Классическая тактическая игра, или wargame. Myth использует мощный 3D-"движок", который должен совершенно затмить другие игры в этом жанре. Нет места перечислять все достоинства будущего продукта, и "серебро" AAG — лишь начало.

3. Dark Colony (SSI). Роскошная графика, достойный AI и простой сюжет — что еще нужно для идеального C&C-клона? Ничего, во всяком случае, по мнению товарищей из AAG.

Аркады

1. NetWar (Headland Digital Media). Жутко быстро, жутко круто, жутко онлайнво. Тридцать игроков, любимый фанерный (или почти фанерный) аэроплан, все "на одном адреналине": петай, мочи все, что шевелится внизу и на уровне глаз, — и все это за десять баксов с носа! Ух!

2. Postal. Вас уволили с работы, банк отнял за долги все имущество, жена, разумеется, ушла. Будущее не просматривается, но в руках уебистая сумка, до отвала забитая всевозможным оружием. Полагаем, вопрос "что делать?" здесь не уместен. Конечно, MQ-ЧИТЬ ВСЕХ! Этот лозунг проходит рефреном на протяжении всей игры в Postal, актремально тупой 2D-"мочилки", которая, по мнению экспертов AAG, вполне тянет на второе место.

3. NetShock PinBall (Empire Interactive). Если вы полагаете, что последнее слово в разработке PinBall-симуляторов было сказано давным-давно, вы заблуждаетесь. Этот PinBall возводит уровень симуляции на беспрецедентную высоту. PinBall в разрешении 1600x1200 — требуют ли другие комментарии?

Т акие вот задумчивые слоны разбродятся нынче по опустевшим стелсам E3. Надеемся, они попадут в хорошие руки...



Нашим компьютерам опять предстоит пережить кино и непримиримое сопротивление кино сценаристов и философов переосмыслить все этапы обычного жизненного пути: первое свидание с этим миром, взросление, борьбу за место под солнцем, глупые дебаты среднего возраста... Конечно, самое вкусное нам оставят на потом: последняя часть игры будет



Смерть, и здесь-то мы наверняка переживем от души!

Несомненно, играшка опять будет квестом с элементами в ней будет побольше, чем в "Святом Граале", аперь и вернется мужик, и продемонстрирует все с бешеной скоростью, и головоломки-иглами будут куда больше. Например, нам предстоит заняться малюсеньким ве-

лом, родом из оплохотого мира. Эта крошечная (кстати, она издает очень приятный звук) вылезла из яйца, была в наивном состоянии приличия, и вернулась, что, конечно, порадовало наше поколение, и теперь можно жечь? Монти Пайтон привел!

7th Level

Monty Python's The Meaning of Life

Ура! Дело Monty Python живет и поживает: снискав все возможные лауры и родоры после выхода в свет двух первых частей компьютерной мультимедийной (Complete Waste of Time и The Quest for The Holy Grail) вселенная компания нестарших Питонов во главе с безобразником Терри Гиллиемом и (Shovel) в сотрудничестве с известной своими педагогическими устремлениями фирмой 7th Level принялась за подготовку третьей, самой эпизодической пикантной игры: Monty Python's The Meaning of Life.



40 кг — на такой отметке застыла стрелка весов, на которые мы взгромоздили маленькую сумочку со всеми пресс-материалами, приведенными к Е3. 40 кг рассказов о новых играх и технологиях, 40 кг планов и итогов!

"Выбрать самое интересное, самое нестандартное, самое ожидаемое и самое неожиданное, самое интересное и самое-самое, и явить его народу в удобоваримой азбучной форме!" — бодро распоряжается главный, так и не сумев оторвать пресловутую сумку от матери-земли.

"Есть!" — сказали мы и в точности исполнили его негласное ДУ. Читайте. Мотайте на ус. Задавайте вопросы. Продолжения — в "азбучной" форме — не будет, но опущенного за недостатком места хаитит до конца года.

Да! Совсем забыли. Никогда не забывайте впечатлениями от выставки и ее бесконечных пресс-релизов в вами делиться. **Наталья Дубровская, Ольга Цыганова, Олег Хажинский, Александр Вершинин и Х.Мотолов (всл и уж).**



E3!

азбука игры

Что ж, вполне возможно, что
словутый S&S-киллер же предан
ведь не случайно именно Dark Reig-

КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ

Одним из самых известных представителей этой компании является легендарный игрок в футбол Андрей Шевченко. Он не только профессиональный спортсмен, но и талантливый актер. В 2004 году он сыграл в фильме "Титан" роль главного героя, который борется с преступными элементами в криминальном мире. Этот фильм стал одним из самых успешных в Украине, собрав более 10 миллионов зрителей.

Зная коварные повадки компании Activision, любители быстрой езды вполне могли бы получить не новую игру, а набор дополнительных миссий (как Mission

создании не только новых миссий, уровней, но еще и целых кампаний, полностью новых игровых миров, которыми затем можно будет обмениваться с друзьями или распространять через Интернет. Работа над игрой ведется на протяжении двух с лишним лет и сейчас Dark Reign активно раскручивается во всех средствах массовой информации, а значит, скоро можно ожидать его появления (ориентировочный срок выхода — осень этого года). А тем, кто не полностью удовлетовел любопытство, можем посоветовать ознакомиться с впечатляющим нашим корреспондента от баталийных игр, опубликованными в этом номере EXE.

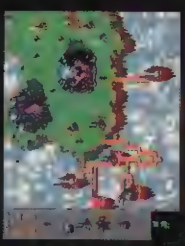
2). Просьба не волноваться: 177 — абсолютно свежая игра. Да, чтобы поиграть с новой модной прищечкой, вам не придется покупать еще и предыдущую часть игры. При этом здесь стрижка? Элементарно — читателя! Обожженный многими «белорус» Google Translate ухитрился «большого экрана» — его заменит великий пацан по имени Targus. Да, именно тот замечательный чернокожий, который обладает экзотическим акцентом, великолепным прическою и ездит на огромном белом лимузине. Демонстрационная версия игры была показана на E3. Коллечко уронен и подбрасывается сюжетом неизвестны.

Чтобы подогреть интерес к Interstate 77, Activision старательно рекламирует новые автомобили, оружие, ландшафты и даже персонажей. Прикольный soundtrack прилагается. Если вам недостаточно даже таких обещаний, то эксплицизм как расчет новой системы спасения игры, которая наконец-то позволит проходить сложнейшие миссии игры без зловещей боли а?

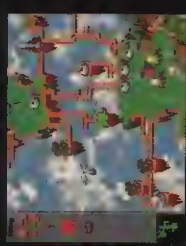
Поддержка Direct3D также обеспечивается. На этот раз играшка должна "любить" технологию с самого начала. Претерпевающая сильные изменения система multiplayer-игр порадует тех, кто уже сейчас тренирует рефлексы, устанавливая победный всемирный сет "Интернет". Стопроцентно точная дата релиза, разуме-

NetStorm

Netstorm — одна из первых стратегий в реальном времени, которые создавались, ориентируясь на игру через Internet. В Titanic Entertainment (издателем выступает Activision) создали для новой игры целый волшеб-



ный мир, где под властью игравшихся окажется несколько различных магических энергий, помогающих в постройке новых армий и защите уже завоеванных стран. Плюс к этому мы получим массу других интересных возможностей, включая вложение вражеских священников. Словами игра обещает быть очень интересной для всех любителей оплель-сказаний. Выход назначен на середина-конец нынешней осени. Более подробно вы можете



прочитать об игре в этом номере журнала в разделе Strategy-новостей.

Несмотря на ощутимую утечку мозгов из id Software, работы над проектом не прекратилась. Вскоре после того, как стало известно о уходе из компании Джона Кармака, в id Software объявили о найме нового главного программиста. Им стал Роберт Адамс, бывший сотрудник Electronic Arts, который в свое время работал над культовыми играми Duke и Duke 2. Адамс не только возглавил разработку, но и написал сценарий к игре. Идея была проста: в игре должен быть всего один персонаж, который будет выполнять все функции. Идея была принята, и в итоге в игре появился только один персонаж — доктор Фредерик Олдермен. Идея была принята, и в итоге в игре появился только один персонаж — доктор Фредерик Олдермен.

Продолжение призвано устранить единственный повод для недовольства пользователей: если multiplayer-режим игры до сих пор не имеет се-

Все равных, то игра в одностороннюю представляется все же скучноватой.

Действительно, игру нужно делать слегка подправленной, доведи до совершенства. Начнем с того, что уровни перестают быть настолько предельно чистыми. Вы сможете больше взаимодействовать с окружающим миром, передавая отдельные объекты, разрушая стены и так далее. Появятся и легкие задачи: иногда вам придется прибить чем-нибудь контрольный лазерный луч или выделить по предпочтению декоративное нужное устройство. Уровни, которые лучше несут общее название "unlits", стали больше похожи на соборы из Нехел. Так что игрок может потратить немало времени, разбираясь в запутанной системе "зонитов". Например, вам необходимо перейти на следующий уровень и взорвать ядерный реактор, чтобы затем вернуться на предыдущий этап. Последний вполне может преподнести сильные изменения (восприятие звука), и игрок воспримет его как "новый" мир.

Не уменьшая равных графика
Shake engine а также получит свою
порцию доработок. Текстуры станут
более гладкими, а освещение — ре-
алистичным. Авторы Q2 добавляю



«цветное» освещение, создающее неповторимую атмосферу игры. Второй интерфейс может быть изменен самим пользователем, который лишь указывает, где должны располагаться данные о здоровье, запасе патронов.



Полюбителю, что новая игра является сюжетным продолжением предыдущей. В этом смысле Оаке 2 куда ближе к DOOM'u. Игрок опять становится морским пехотинцем, освобождая от чужаков земли недалекого будущего. Но в отличие от классического отчужденного солдата. Вмешательство Врат Ада теперь служит спасительной защитной системой, растопленная на планете врага, которую можно использовать.

дательной практики, появились непри-
ятельские патрули, охраняющие тер-
риторию. Обратите, начиная игру за-
ново, вы можете не обнаружить вра-
гов там, где он был раньше! Чужие
монстры имеют тонкий слух и, услышав ваше падение, обязательно явят-

ся на звук, другие — старушки, игрок все-таки может спрятаться в тени и молиться, чтобы лысая голова зверюга его не заметила. Много неприятностей можно ожидать и от мощных тур-репел, разбросанных по уровню и органических жидкостей, валяющихся на полу. Когда турбулентия захватывается Всплеском, не все так просто. Как вы убьете тучу? Среди летящих врагов спрятаться надо не глядя, а не бегством. Если злейший недруг — медик, который отсылает подраненных к явным мастерам и заставляет их вползать по длинному загромо-

Использование оружия стало привычкой, а не способом решения проблемы. Нет, мы не хотели разнобразия. Нет, мы не хотели перепрыгивать пистолет из одной руки в другую или стрелять наизусть. Мы хотели, чтобы стрелок почувствовал, на что способен. Это и есть дух игры. И в этом — ее цель. Зато игрок должен сам определить количество энергии, подаваемой на оружие, а также количество патронов, выстреливаемых в единицу времени. Среди интересных аспектов верождения интересней акселераций верождения привлекает внимание rail gun, — промывающий всех неприятелей, создающий на пути мощных лучей заложенный.

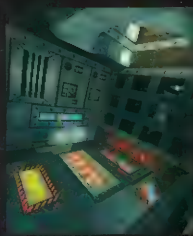
Конечно, Quake 2 поддерживает все multiplayer-режимы известного нам Quake'a. Возможно, будут сделаны новые. Специально для виртуальных подготовлена поддержка OpenGL — радость для обладателей DirectX. Традиционный же ложкой ле-

...стандартное сообщение об отказе id:Soft-
ware от DOS-версии Quake 2. Win-
dows 95 only.

Когда выйдет это чудо? Когда
будет готово? ®

25

Информации, орать хот напакан
— тем более, мы уже ее выдавали —
том. #4), но не сказать лишней раз о
том, о чем шумели на известной вы-
ставке, было бы преступлением по-
отив играющего человечества. Итак
игро, создавая Ritual Entertainment
мент, компаний, ранее известной



Zork: Grand Inquisitor

Activision готовится к выпуску своего главного в этом году хита — игры Zork: Grand Inquisitor. Мы уже неоднократно рассказывали вам, как

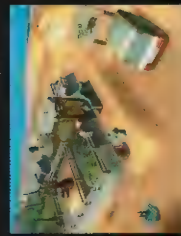


В 2000 году собирались использовать на "Зорго" ежигидро, чтобы в результате получили тригоны, по-настоящему охватывающая период борьбы сил технического прогресса и материальных сил. По сути, игра скажем, лишь, что по сравнению с предыдущими "Зорго", Grand Inquisitor стал более светлым, восточным и непринужденным, а остальное: вы увидите сами. Очевидно, что.

Twinsen's Odyssey

File open квест от Activision. 3D

Однако этот 3D-шный хладный соросник приключов, за судьбой которого мы наблюдаем почти год, все же близится к завершению. К



Broderbund Software



Riven: The Sequel To Myst

Все знают, что Broderbund — это прежде всего Myst, и игра Riven: The Sequel To Myst это только подтверждает. Любимые детские Broderbund демонстрировалось на E3 в отпущенном шатре на гигантских экранах и надо сказать, качество графики таково, что даже в таком, сугубо компьютерном мире она способна

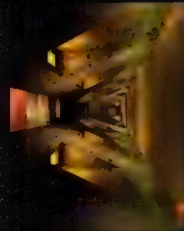


На этот раз хабарный пушесей-
данивик отправится расстраивать це-
лости времени в далеком прошлом.
Как всегда, на пути героя awaits его
агентка Эз, которая, впрочем, не
предназначена для разведки. Источни-
ки информации о древних цивили-
зациях, до которых нам необходимо
добраться, чтобы в конечном итоге
спасти современное человечество.
Эта игра напомнит нам

Time+Space — и графикой, и сюжетом, согласно которому нам предстоит посетить несколько экзотических миров — от буддийских монастырей в Тибетском гималайском регионе (в отличие от "мистобразных" The Journeyman Project 3 довольно обильно населен 3D- и видеоигроками, с которыми нам предстоит сражаться).

The Journeyman Project 3

На E3 Bioenberg наконец-то продемонстрировала продолжение еще одной знаменитой серии — The Journeyman Project 3, о котором почти ничего не было известно (а и



ПОСТУПАЙ ПРАВИЛЬНО – БУДЬ ПЛОХИМ !



Спрашивайте лучшую игру 1997 года с полной документацией на русском языке
в магазинах "GameLand", "Белый Ветер", "Союз", "Компьюлинк", "Партия"



По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "Софт Клуб"
Телефон 232-6952, факс 238-3889, e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров

Discovery Channel Multimedia

наше представление. Познакомлюсь с Discovery Channel, занимаюсь в основном просветительскими и образовательными программами, то и в мультимедийной части выбираю для себя сюжеты, в которых так или иначе можно вложить много учебного материала.

Действие новой игры Byzantine: The Betrayal происходит в Стамбуле, причем не в какой-нибудь виртуаль-



ном, а в самом настоящем, где при- точность, а экзотическим полемкам удивились. Суммарно вы можете конт- роллировать в игре до 150 различных видов существ! При этом только оп- вас зависит, по какой из ветвей эво- люционного древа пойдут ваши со- тит с друзьями. Разумеет- ся, есть и возможность сразиться через Internet или по LAN (вплоть до 6 человек одновременно).

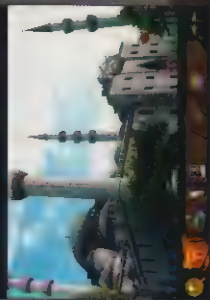
Нужны ли еще попо- ва? И без этого уже понте- но, что все мы с нетерпе- нием ждем Evolution и на- дежда, что она появится в скором будущем. Разра- ботчики же клятвенно за- веряют нас, что выход иг- ры намечен на октябрь этого года.

Прежде всего игровой из- меняет приоритетные для развития параметры и среду обитания до- полненных существ. Выглядит тот, кто первым достигнет одной из 6 (и не- телептуальных форм жизни. Как вы уже поняли, это вовсе не обязательно должен быть че- ловек. Но ходу игры происходит во- истину потрясающие вещи. В частно-

Игра выйдет в декабре

Byzantine: The Betrayal

Поведение этой компании на игровом рынке — очередное свиде- тельство пристального внимания те- перь к преобразованию к компьютер-



Evolution

Evolution явно принадлежит к нове- му поколению компьютерных игр. Про один из таких проектов, Stea- lthies, мы уже писали. В гото- вившейся к выходу игре от Dis- covery Channel Multimedia вам придется заняться подобными же делами, а именно — раз- вичем живых существ.

В общей сложности игра продолжится... 360 миллио- нов лет и идет в режиме ре- ального времени со скоро- стью 30000 лет в секунду. Не- вероятно, но вы начнете с амёб и

затем постепенно наблюдаете весь процесс эволюции, описанный Дар- винской. Суммарно вы можете конт- роллировать в игре до 150 различных видов существ! При этом только оп- вас зависит, по какой из ветвей эво- люционного древа пойдут ваши со-



Нужны ли еще попо- ва? И без этого уже понте- но, что все мы с нетерпе- нием ждем Evolution и на- дежда, что она появится в скором будущем. Разра- ботчики же клятвенно за- веряют нас, что выход иг- ры намечен на октябрь этого года.

Прежде всего игровой из- меняет приоритетные для развития параметры и среду обитания до- полненных существ. Выглядит тот, кто первым достигнет одной из 6 (и не- телептуальных форм жизни. Как вы уже поняли, это вовсе не обязательно должен быть че- ловек. Но ходу игры происходит во- истину потрясающие вещи. В частно-

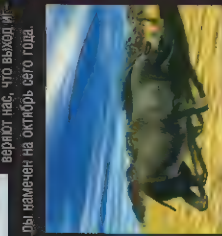
сти, континентам и целым цивилиза- циям так, как они двигались с ходом истории. Горы постепенно разруше- ния, превращаясь в равнины. Моря некогда занимавшие почти всю тер- риторию планеты, высыхают, и на их месте приходят пустыни. И все это



происходит на ваших глазах. К спо- ку, у игрового всегда есть возмож- ность выбрать не настоящую Землю, а случайно сгенерированную плане- ту со своими неповторимыми при- родными условиями. Играть можно либо одному, либо с компьютерными оп- противниками, либо по модему или се- тью с друзьями. Разумеет-

ся, есть и возможность сразиться через Internet или по LAN (вплоть до 6 человек одновременно).

Нужны ли еще попо- ва? И без этого уже понте- но, что все мы с нетерпе- нием ждем Evolution и на- дежда, что она появится в скором будущем. Разра- ботчики же клятвенно за- веряют нас, что выход иг- ры намечен на октябрь этого года.



DreamWorks Interactive

Trepasser: Jurassic Park

Когда-то основная команда DreamWorks работала в английской



Фирма Shiny, прославившаяся недавно выпуском отличной игрушки MDK. Бу- дущие "домы" появились на экра- нах i-на Гейтса, и не зря — за недостат- чивым сотрудничеством с "мстителями" фирма выпустила не одну хорошую иг- ру; и в ближайшее время их станет еще

больше — на E3 DreamWorks удачи- только оно рассказало

Во-первых, достигнутый мно- гообещающий Trepasser — жу- дие приложения в стране динзавро- ров, полные скваж, головоломки, необычного 3D и художественно инста-



лента, которые создали наградами своих лидеров и все это сделано в це- лых, — они грозятся, что он на- столько мощен, что у наших слабых динзавров может быть все дан- ное проиграть скважу.

Немаловажный уровень интерак- тивности, потрясающая и грабли- ность, сюжет, удостоенный Оскара. — конечно, вы такого никогда не ви- дели, и вам и не снится. Впрочем, все так говорят — лучше посмотрим до ноября, посмотрим. Но насчет 3D — чистая правда, смею вас завер- рить. И еще они (динзавры) кричат громко.

Chaos Island: Lost World

Затем — Chaos Island, играшка в жанре совсем аксиомическом — стра- тегия для... детей. Маленьким прин- цессам предстоит защищать динзав- ров остров от плохих равнен. По- дружиться и уминых шаров. По- мочь им будет благосклонные динзав-



Electronic Arts

Longbow 2

Jane's Combat Simulations почти заканчивают Longbow 2, игру, бывшую, пожалуй, одним из самых зрелищных авиасимуляторов на E3. Разработчики и издатели из EA представили военную игру на двух компьютерах, снабженных 3D-акселераторами. — Марод аппетитов! Абсолютно новая, реалистичная графика, потрясающая модель ландшафта, фантастические вершины — как здесь ни расстреляйся!

И в самом деле, графика в игре действительно отличается от того, что было в первой части Longbow. Необходимо отметить, что игра не потребует обязательного присутствия 3D-карты, но лишь использует акселератор, вы получите истинные удовольствия от полета. Такстуры на земле и в воздухе смотрятся значительно лучше. Каждая идеально подогнана и прекрасно вписывается в общую картину. Это касается не только модели земли, но и самих лета-

телей. И, в-третьих, продолжение симпатичной серии детских мини-ужасов Goosebumps: Attack of the Mutant



ли науки и "добрые" динозаврики. 12 миссий, 3 уровня сложности, необходимость выращивать динозавров, войска из них... Неблагие руки на динозавров, маленькие Шериданы потом сыграют в "Тетрисберг"

Goosebumps: Attack of the Mutant

И, в-третьих, продолжение симпатичной серии детских мини-ужасов



ков Goosebumps — Goosebumps Attack of the Mutant. Теперь этот популярный мурдашек мир стал миром рептилий. Новая игра — типичный 3D-экшен, где игроку придется бродить по бесконечным коридорам враждебного обиталища, "мочить" врагов оптом и в розницу и решать DOOM-образные мини-головоломки. Развивает способности к пространственному ориентированию и умение стрелять наизусть. Для вас и ваших детей! Не пропустите!



тельных аппаратов. Показуя, так сказать, вертолеты еще не рисовали. Вы отчетливо видите пилота и стрелка под прозрачным козырьком кабины — более того, вы видите их движения! А в какой еще игре можно взглянуть приборную доску пилота — правда, внешнею? (1) камеру поближе к кабине?



Снабженный поддержкой всех графических эффектов акселератора, Longbow 2 активно использует динамический light sourcing. Разумеется, особенно хороши ночные миссии, когда ракета на мгновение освещает оорт винтокрылой машины, а затем описывает яркую дугу, заканчивающуюся фантастически красивым взрывом.

В отличие от предыдущей части симулятора, Арлен Лонгбоу — единственный вертолет, на котором вам предстоит воевать. В любую время вы сможете переключиться на OH-58 Kiowa или UH-60 Black Hawk. Интересно, что на полете будет есть даже специальный место для пулеметчика, которые ползая там еще никогда не доводилось заниматься. Изменилась и сама кампания. Теперь их лишь две: одна учебная, в Калифорнии, другая самая нагловая — конфликт между Армией и Аэромобильным. Научная иг-

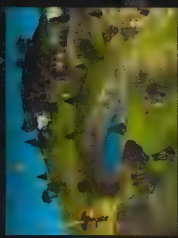
Ричем, играть можно за любую из воюющих сторон. А это значит — beatmatch. Игрокм необходимо иметь разные машины: вы можете сидеть в одном вертолете, занимая место пилота или стрелка.

Тренировка Longbow 2 длится

тощего времени версия скромнее: P133, 16 Mбайт RAM и Windows 95. Игрушка оживает уже к осени этого года

Populous: The Third Coming

В 1989 году независимая (тогда) британская компания разработчиков Bullfrog выпустила игру, впоследствии ставшую основоположником нового жанра стратегических игр — God Sim, "симуляторов бога". Игра называлась Populous, она и ее продолжение, Populous 2, разошлись миллионными тиражами по обе стороны Атлантического океана. Сегодня на Bullfrog объявила о завершении работ над третьей частью сериала — Populous: The Third Coming. Игра призвана заново изобрести жанр "симулятора бога" и имеет очень мало общего со своими предшественниками.



Во-первых, согласусь с последними научными данными, мир приобрел форму шара. Мы можем поплавать в космической пустоте, поразглядывать изобретение планеты лубым Богом. Более того, наше всматривание ою, заботливо запротраммированное учеными из Bullfrog, способно приблизить изменение до уровня земли, выходящее любые детали подвастного мира, и даже, как простой смертный пройтись его тропами. Помня об уровне впадения графичной, продвинутой, разном Bullfrog в предыдущих играх, можно предположить, что игра

Фина в третьем Populous будет про- это фантастической. Во-вторых, по- аются разные классы людей — воле Волгов, Шмонгов и Слуг. В-третьих, будет реализована полноценная модель аксиомы планеты и также новый уложженный. А- лишь цель игры останется прежней — борьба за абсолютное доминирование.



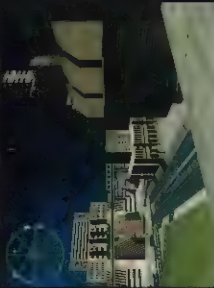
Хапок тот бог, в которого никто не верит. Постому, впервые появившись на орбите нового мира, вам придется сначала посылать своего шамана и, возможно, завлечь парочку чудес, вроде чумы или наводнения, чтобы люди поверили и повинились. Затем следует построить церковь, дабы укрепить веру и сделать ее чиние. И только после этого научиться своему паству науке войны, саботажу и удержания. Так что за материя, вы создадите посланную армию, которую завоевывать мир и бороться с нечестными

На что не забыли, несколько конкурентных богов уже, возмужать, поплавали свой интерес к вашему миру и борьба за лубские души с ро обострится как никогда. Это же, как вы видите, действительность, ж- ролей, а вот и иде

Redline

Фирма Assassin, ветеран в жанре компьютерных симуляторов, наконец разрозлилась на отдельные творения. Вернее, почти разрозлилась. Новый "боссов" автосимулятор Redline пе-

в наш мир, где только что закончилась вторая война. Вспомнишь Мач? В Redline идет война между вооруженными бандами, причем как на автомобилях, так и без них. Именно так — вы сможете вывести из развороченной машины и отправиться на поиски новых!



Графический engine иг-

ры еще не закончен, но Redline уже выглядит очень красиво.

Кроме того, графика в игре достаточно быстрая и не предъявляет больших претензий к железу. Особой гордостью авторов является "защитный" поддерж-

ка 3D-акселераторов — как через Direct3D, так и напрямую. На выставке игра использовала 3D-карту видеокарты, использующей frame rate doubling. Не забыли и поблать мас-

как поблать. К моменту выхода игры должен быть готов multiplayer режим.



который соберет для коллективной игры 16 бойцов по сети и, что очень интересно, через "Интернет". Последнее довольно необычно, так как разработчики решили использовать не только сетевые режимы, но и локальные. Вспомогательная информация: Redline будет доступен на платформе PlayStation 2.

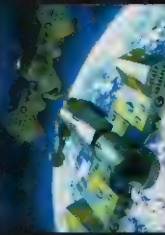
Redline состоит из миссий, которые связаны в единую кампанию. В игре 10 миссий. Вспомогательная информация: Redline будет доступен на платформе PlayStation 2.

и возможность познакомиться под ка-

завод, скройтесь замечательно, то 3D-картин, по словам очевидцев, "производит просто неистовое впечатление". Используя специальные функции акселератора, Origin смогла сделать уникальные спецэффекты. Что стоит хотя бы текстура корабля, которая сама по себе является источником света!

Что касается любимого языка Origin, то, к сожалению, линии, то она, как всегда, на высоте. У человечества по-прежнему нет новых созданий — некоего нового вида. Для гармоничности раса интеллигентна. Для гармоничности раса интеллигентна. Для гармоничности раса интеллигентна.

Кокпит строительства также претерпел серьезные изменения. Теперь вы сможете с легкостью ма-



нигулировать распределением энергии на защитные поля и оружие. Более того, продуманная система олий позволит вам настроить под себя графику, звук и сложность игры с минимальными затратами времени и максимальным удобством.

И самое главное — поддержка multiplayer-игр! Этого ждали очень многие поклонники серии. Все те же очевидцы заявляют, что multiplayer-версия WC превосходит даже специально созданный для этого режима X-Wing vs. Tie Fighter.

и возможность познакомиться под ка-

Interplay Productions

Crime Killer

2115-й г. вы — член охоты на преступников. Охотничьи команды существуют в каждом городе. Выполняете миссии, убиваете гангстеров, собираете улики, расследуете преступления. Охотничьи команды существуют в каждом городе. Выполняете миссии, убиваете гангстеров, собираете улики, расследуете преступления.

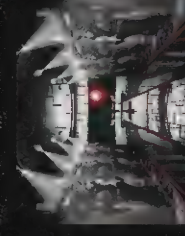
Вспомогательная информация: Crime Killer будет доступен на платформе PlayStation 2.

и возможность познакомиться под ка-

карта в секунду. В начале спускается по года. PC и SPS.

Dead Space

Играющий изображает командира одной космической станции, борющейся с агрессивными существами. Игроку предстоит исследовать космос, борясь с агрессивными существами. Игроку предстоит исследовать космос, борясь с агрессивными существами.



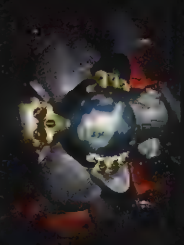
Вспомогательная информация: Dead Space будет доступен на платформе PlayStation 2.

Вспомогательная информация: Dead Space будет доступен на платформе PlayStation 2.



и возможность познакомиться под ка-

мы врагами как минимум одна игра уже будет располагать подобной "фракцией" и миссиями — StarCraft. Впрочем, в отличие от последнего, Dead Space обещает быть чуть интеллектуальнее. Впрочем, игрок получит возможность самостоятельно разрабатывать дизайн своих космических



кораблей, выбирая из более чем 10 тысяч возможных комбинаций, и устанавливая на них вооружение из столь же обширного списка. Кстати, для тех, кому эта возможность игры не кажется достоинством, предусмотрен набор из стандартных инвентарей, уже готовых к использованию. Впрочем, в процессе игры с незнакомой расой мы сможем развивать науку в восьми различных областях — от разработки в области топливной экономичности двигателей до совершенного оружия.

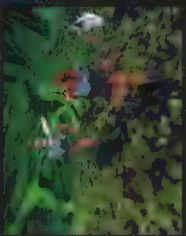
Кроме того, обещают быть на высоте AI вражеских подразделений. Самостоятельно, без приказа будут вступать в перестрелку с противником, а если увидят, что дело пахнет керосином — оплетать без приказа "сделают ноги". Хорошо это или плохо, покажет время. Играть можно будет за одну из шести оригинальных космических рас, а по сути — с шестью соперниками. Само собой, игра в Dead Space обещает быть "горячей", взрывы — "сонными", а взрывы — "сонными".

Хотелось бы верить, что все так и будет, и Мертвый Космос не превратится в еще один мертворожденный теперь уже StarCraft-клон.

и возможность познакомиться под ка-

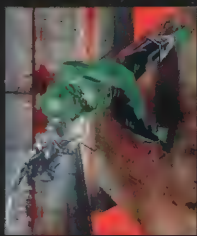
Die by the Sword

Новая интеракция жанра "приключенческой битвы". Разработанный Герасим Пивовар, игра будет отличаться реальным с точки зрения физики миром, полной прозрачностью свободных движений и сложнейшими приемами владения холодным оружием (предусмотрен даже парадокс, с помощью которого можно пассивно



индивидуализировать своего героя). Головоломки, лозунги и двардаты типов врагов — каждый со своим набором врагов — продвинутым, средним, простым и «продвинутым» интеллектом (враги будут способны, к примеру, изучать вашу манеру боя).

Для достижения полного счастья предусмотрены несколько режимов мультиплеера (на четырех) — от "Quest" до битв на аренах (где вам будет доступна вся персонажей).



— по модему, кабелю или сетям. Интерфейс выйдет в нынешнем ноябре и будет идти как под DOS, так и под Windows 95.

Earthworm - Jim 30

Великая игра вернется! В январе 1998 года Interplay опубликует продолжение

разработанной саги о русском народном
новояке, разрабатываемое сейчас ком-
панией VIS Interactive. Новые приклю-
чения свяжутшегося за две предыду-
щие части игры человека будут проходить



в его собственном сознании, забитом фантазиями, воспоминаниями о прошлом и отрывками из фильмов ужасов:

Новое слово в эпосе — полностью трехмерные уровни, полигональная графика и нелинейный сюжет. Старые персонажи станут трехмерными, в дополнении к ним появятся новые, ничуть

M.A.X. 2

Ex-
plication, оригинальная стратегическая
M.A.X., или Mechanized Assault & Ex-
plication, оригинальная стратегическая
игра от Interplay, хоть и не повторила
успеха Command & Conquer, тем не
менее запомнилась многим поклонникам
стратегического жанра. Запомнилась
в основном благодаря необычной ре-
ализации похвального режима и каче-
ственной графике. Прошел год и на

смену старому MAX у приходит новый,
усовершенствованный и освеженный.

Во-первых, вторая MAX будет еще красивее. Графический engine использует новую технологию *parallel scrolling*, которая позволяет рассчиты-

нале realisticным трехмерным ландшафтом: так, объекты, расположенные на возвышениях, будут выглядеть крупнее, создавая иллюзию "тарения" надземлей. Особенная гордость разработчиков — "жидкий трехмерный

дисплей". DVD-«Всплывающий дисплей» в нужный момент полупрозрачный дисплей будет отображать игровую информацию, а щелчок мыши на нем вызовет расходящиеся круги. Красота!

Во-вторых, новым МАХ-номер 2 станет не только сна-ружи. При разработке второй части авторы учли пожелания

Of Light and Darkness: The Prophecy

Игрушка с размахом! 30-е в реальном времени! графика известного французского художника Жюль Брювеля, крутейший engine.

Оказывается, раз в тысячу
лету человечества возникает шанс

напрямую участвовать в борьбе Света и Тьмы (читай: Добра со Злом). Открываются таинственные ворота, абсолютная парочка сцепляется... и зависает в клинче, поскольку шансы примерно равны!

шести раз человечество провело возможность помочь. Нашим и прекратить свои вечные страдания. Грядет Седьмое тысячелетие — возьмите себя в руки, сожмите зубы!



Кроме отличной графики и интересных 3D-возможностей в игре будет присутствовать 51 «генерированный» по принципу случайности персонаж — и общаться со всем этим сборищем придется в реальном времени! Игра предусматривает 10 разных концовок — в зависимости от координаты вашего умпатия и способности победить.

Со Злом и вправду давно пора
закончить: не зевать, игра уже в ра-
боте! Правда, Интернету пока стесня-
ется называть дату окончательного
выпуска "Овета и Тьмы" в свет. Или в
сентябре, или в октябре, или в ноябре.



LucasArts

Dark Forces 2: Jedi Knight

Долгожданное продолжение PC-версии "Звездных войн", кажется, почти готово. Сделав перерыв в работе над серией и выслушав просьбы поклонников, авторы из LucasArts воплотили в новой игре все мыслимые пожелания стойких поклонников.

Jedi Knight — это прежде всего полностью трехмерный графический engine с поддержкой Direct3D и 3Dx. Мир Star Wars перестал быть 2,5D и перешел в "честное" трехмерное измерение. По красоте и монументальности игра не уступает бесмертному Quake'у, а в некоторых случаях просто затмевает его. Что вы

ся из подземелья и побородить по поверхности, любуюсь природой и по-
бодой.

Единственным серьезным вариантом предыдущей части игры было печальное отсутствие multiplayer-режима. Теперь он есть. И какой! Если по "Интернету" возможно соревнование лишь 8 игроков, то по сателлитной линии можно играть с кем угодно. Просто наберите в своем офисе — 16 или даже 32 человека. У LucasArts



уже есть договоренность с Internet Gaming Zone о предоставлении серверов специально под нужды разработчиков. Коллективных режимов не так много: Total Combat (каждый сам за себя), Team Combat (командное соревнование) и Territory Combat, представляющий почтенный Джелар, по-прежнему с флагом.

Но самое главное — это оружие. Оно не имеет ни одного недостатка. Оно не требует ни обслуживания, ни ремонта. Оно не требует ни топлива, ни боеприпасов. Оно не требует ни обучения, ни инструкций. Оно не требует ни денег, ни усилий. Оно не требует ни времени, ни пространства. Оно не требует ни ничего. Оно есть. Оно всегда было. Оно всегда будет. Оно — это оружие. Оно — это оружие. Оно — это оружие.

Клиент в первый час дня Data Forces выполнит миссию в Jet Knight, называя красивой сюжетной линией. На это раз вы увидите типичную сюжетную линию, а не скатерть с по-мошкой. Современных технологий от Lucas. Сюжет действительно привлекателен — главный герой Kyrat, об-

Приз симпатий зрителей и жюри АНИГРАФ-97



ComputerLife



Автомобильный симулятор **pod** нового поколения

- НА ВАШ ВЫБОР 8-МОЩНЕЙШИХ АВТОМОБИЛЕЙ
- 16 ТРАСС В 4Х ЛАНДШАФТАХ
- ФУТУРИСТИЧЕСКИЕ ПЕЙЗАЖИ В ВЕЛИКОЛЕПНО ПРОРАБОТАННОЙ 3-D ГРАФИКЕ
- НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ
- ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ 16-БИТНЫЙ СТЕРЕОЗВУК(Dolby Surround)
- ИГРА ОПТИМИЗИРОВАНА ПОД MMX -ТЕХНОЛОГИЮ
- ИГРА ЛОКАЛИЗОВАНА ФИРМОЙ "АКЕЛЛА"



pod

Ubi Soft

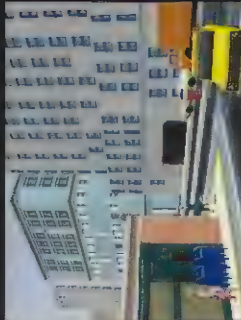
Игру POD в России, СНГ, Латвии, Литве и Эстонии представляет фирма "АКЕЛЛА" (095) 242-0323, факс (095) 242-8898

Ближневосточные войны 64-ти годами Шварц

А если говорить более простыми словами, Maxis решила отказаться от устаревших 2,5-мерных моделей и разработала новую engine, благодаря которой все здания, машины, прохожие и другие объекты станут 3D-моделями, за которыми можно будет наблюдать под любым углом и при любом увеличении, от уровня асфальта на улицах до заоблачных высот. Нам остается только приветствовать такое начинание. Приятно, когда новые технологии используются в консервативном стратегическом жанре.

Но считать 3D engine единственной заслугой нового SimCity — значило бы оскорбить его. SimCity 3000 будет абсолютно новым — как снаружи, так и изнутри. Для начала, «стратегический симулятор» будет работать по совершенно новым алгоритмам. Если в SimCity 2000 управление было жестким, то в новом SimCity 3000 оно будет более сложным симулятором. Maxis, город был изображен плоским, как стол. Его изобретчик SimCity 2000, оторвал нам уши, а город в изометрической проекции и был значительной проблемой в управлении. Сегодня в Maxis эшелоны работы над зданием симулятора «на» покорения — SimCity 3000, который, по мнению создателей, должен окончательно стереть грань между вымыслом и реальностью и позволить игрокам наслаждаться за собственным развитием в безбрежном трехмерном Мире.

Maxis



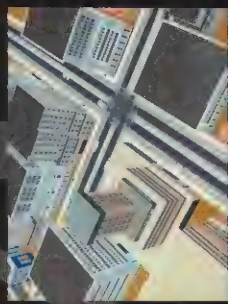
SimCity 3000

SimCity 3000 самый старый и наиболее популярный симулятор города, созданный американскими «симуляторами» Maxis, город был изображен плоским, как стол. Его изобретчик SimCity 2000, оторвал нам уши, а город в изометрической проекции и был значительной проблемой в управлении. Сегодня в Maxis эшелоны работы над зданием симулятора «на» покорения — SimCity 3000, который, по мнению создателей, должен окончательно стереть грань между вымыслом и реальностью и позволить игрокам наслаждаться за собственным развитием в безбрежном трехмерном Мире.



Здания, чтобы снизить потребление электроэнергии, а посетив полицейское отделение, узнать, сколько полицейских находится в данный момент в патруле и назначить им маршрут движения. Подобное «микросимулирование» включается в действие только тогда, когда вы рядом, и если вы — дотошный мэр, можете буквально самостоятельно поднимать каждый фантик, брошенный мимо ушей. Любого прохожего на улице в SimCity 3000 запросить можно остановить и задать ему несколько вопросов. Такое, напрямую, общение с народом заменит толну статистических отчетов, хотя и в них вы не почувствуете неволатки.

Еще один принципиально новый момент в игре — ее модульная структура. Уже сейчас выбор объектов для строительства предоставляет собой список из сотен сооружений, включая казармы, пожарные станции и фермы. Но, благодаря модульной структуре, добавление любого количества новых объектов, новых стихийных бедствий и сценариев не будет проблемой. Речь идет



чуть ли не о специальной интерпретации, с которой игра должна автоматически

соединяться и «оживлять» новые виды симуляций. Приятный сюрприз для поклонников SimCity 2000: save-файлы будут совместимы с новым форматом, и вы сможете продолжить игру уже на следующем уровне моделирования.

Разумеется, SimCity 3000 будет очень сложной игрой, ведь управление городом — это действительно непростое дело. Принимая это, создатели подготовили специальные «агенты городской службы», на электронных плечах которых можно будет переложить часть задач (и ответственности). Аналог «советников» из прошлой версии, агенты будут более разнообразными и, как следствия, самостоятельными.

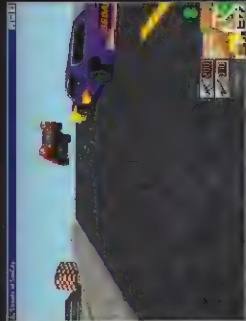
Что ж, не знаем как вы, а мы с нетерпением ждем выхода нового городского симулятора. Выход его, кстати, назначен на четвертый квартал 1997 года.

The Streets of SimCity

Всегда такая пасмурная и нежная, компания Maxis вдруг решила оживить



чуть ли не о специальной интерпретации, с которой игра должна автоматически



Задана — доставить врату максимум неприятностей и за счет этого победить в гонке.

Ну и что? Что же здесь сложного? Простая выбор трасс почти бесконечен. Потому как изюминка новой игры — возможность использовать горы, созданные... в SimCity 2000. При этом сорвантис знакомый (рукотворный) дизайн зданий, и вам удастся опаздывать внутри города, который вы давным-давно так долго и нудно строили.

После такого даже случно говорить о том, что вся графика в игре будет честно-трехмерной, что мы вправе будем сыграть по локальной сети или же в «Интернете». Но в самом, выстраданном городе, в котором поселке городского типа. В любимой деревеньке. В собственном имении с колоннами. О которых разбавостоя волна. Никого, окаяна.

Tycho Rising

Радуйтесь, о поклонники космических симуляторов, как это делаем мы! Maxis решила одарить нас новым симулятором освоения Тунны.

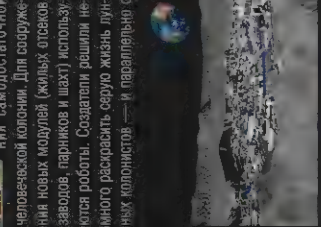


Красоты туннеля пейзажей мы сможем наблюдать в VGA-цвете (34К).

павала, случится это не скоро — в первом квартале следующего года.

Вся информация про написания игры была взята из архива NASA и научная достоверность полностью сохранена.

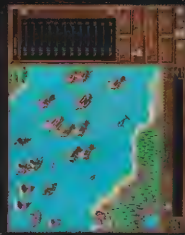
Игрок научившись на нейтральной базе и используя ближайшие ограниченные запасы ресурсов для постройки самодостаточной человеческой колонии. Для сооружения новых модулей (жилья отсек за сектором, парников и шахт) использовать ресурсы. Создатели решили не много раскрывать свою жизнь лунных колонистов — и параллельно с



Megamedia Corporation

Admiral: Ancient Ships

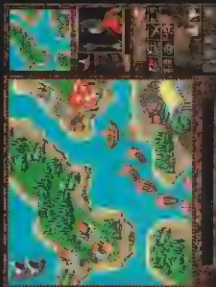
Разрабатываемая фирмой Megamedia 93 (Луганск, что на Украине) игра ААS по сути является склеенным известной игрушки Admiral: Sea Battles.



На этот раз нам придется отправиться в далекое прошлое, к самым истокам зарождения великих морских мира и принять участие в сражениях тех далеких дней.

Египет, Греция, Римские импе-

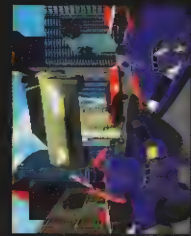
рия — история этих государств неразрывно связана с морем. Игроку предстоит погрузиться в удивительный мир сказаний и легенд, которые остались нам от того времени. И это не просто слова, сравняться придется не только с кораблями древних государств, но и с огромными чудовищами, так и поразившими потопить ваш флот за вторжение в их доселе неземные границы. Добавят разнообразия и пираты, регулярно ата-



кующие торговые корабли доставляют игроку массу неприятностей. Стойким, это очень похоже на Admiral: Sea Battles, но уже в другом времени и с абсолютно другими кораблями. А востроенный редактор сценария позволяет максимально расширить возможности от общения с игрой, которая появится... Стоп, об этом — в свое время, поскольку мы планируем самым полным образом поработать с разработчиками. Вот тогда-то все и узнаем. И вас в известность поставим!

Outlaw Racers

Деньги, чехолы, скорость и спо-



за деньги. Нам очень мешает полиция, но сможет ли она остановить нас? OR — агрессивная гонка без строго определенного маршрута, вам необходимо лишь противить контрольные участки. Но: обстановка каждого уровня генерируется случайным образом, и вы никогда не найдете двух одинаковых ландшафтов. 3D-графика максимум использует MS Direct 3D, поддерживает MMX, игру по локальной сети, модему "Интернет". Оригинальные музыкальные композиции Яна Хантел.

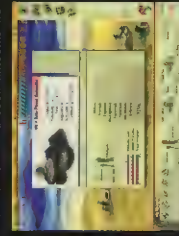
Star Nations

Star Nations объединяет порождений всех любителей космических стра-



терий "по мотивам" Master of Orion, поскольку в игре присутствуют те, что мы ценим в подобных продуктах: колонизация, распределение ресурсов, управление колониями, торговля, дипломатия, шпионаж, наука и возможность создания уникальных кораблей из

разрабатываемых компонентов. Выделяют же игру прежде всего следующие особенности. Во-первых, вы сможете выбирать режим игры между turn-based и real time. Плюс к этому все сражения пройдут в реальном времени, причем в полном 3D. Но главное состоит в том, что, по заверениям авторов, человек сам сможет выбирать свой собственный путь. Можно стать подпольным торговцем или задаривать милитаристом, а можно взять на себя миссию по-



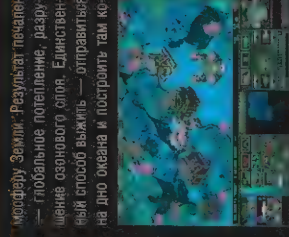
созидания и попытаться установить глобальный мир во всей Вселенной. Иными словами, здесь совсем не обязательно воевать (как в MOO), все зависит только от желания игроющего.

Минимальные системные требования к компьютеру просты и беспретендентны, как утверждали авторы: игра сможет работать уже на DX2/66 с 8 мегабайтами памяти. Так что возмущаетесь тем, что не успеваете обзавестись Pentium'ами...

Выпуск игры планируется на 4-й квартал нынешнего го-

Submarine Titans

И вновь луганская разработка. И вновь древняя, как мир, история. Загрязнения от промышленных от-



тонами, защищенные от радиационного излучения мощным слоем воды. Разумеется, соорудить подобные объекты смогли только самые развитые страны, все прочие канули в небытие.

Ничего, вам это не напоминает? Если нет, то продолжим. На дне океана был найден новый бесценно ценный минерал Корум-276. За контроль над месторождениями которого и разразилась настоящая война. Именно в ней вам и предстоит принять участие, истребив всех на своем пути. Надеюсь, что вы тепер-то бы погладили, что это летит палеж.

Да, чуть не забыли сказать. Игра представляет из себя real time strategy. Удивительный наивнулик со своей болтливостью весьма приятные впечатления. И хотя пока абсолютно рано делать какие-либо выводы, игра может получиться очень достойной.



морфизм Земли. Результат печален — глобальное потепление, разрушение озонового слоя. Единственный способ выжить — отправиться на дно океана и пострелять там ко-

7th Legion

"Spectrum Hobby" представляет игру разработавшую Vision Software при продюсерском участии Epic MegaGames, Inc., которая будет изда-

на под маркой MicroProse. Читая, что делал столько взрослых детей и тетей вокруг одной маленькой игрушки? Конечно, хотят зарабатывать деньги. Значит, 7th Legion будет очень интересным, раз собирается прохорить старых бойцов.

Действие игры происходит в далеком будущем. В "дизот" по очертаниям вполне борьба идет не на жизнь, а на смерть, с участием са-



European Air War

Microsoft снова переносит любителей симуляторов прямо в небо Второй мировой. Прошедшие через два года The Pacific Air War встретит новые испытания с радостью. Разработчики постарались учесть все пожелания ветеранов и воплотить их в European Air War. Как всегда, к военным услугам quick action-миссии и сага-кампа. Причем на этот раз у вас есть возможность выбора территории боевых действий: можно прилететь в сборные Британии в известной Battle of Britain или помочь в разгроме Германии непосредственно над ее территориями. Если же вам не захотелось летать без задания, то составив и игра обеспечит массу новых впечатлений. В отличие от легких 40-х, игрок всегда может выбрать наиболее симпатичную ему сторону: будь то США, Англия или Германия.

Изменения многого — конечно же, графика и модели полета. Гра-



фика достаточна быстрая и требует лишь скан-этого Рендлера (как без указания карты). Миссия в кампании достаточно разнообразна, включая задания: разрушить мост при выполнении определенных заданий, бы обнаружено, что его



восстанавливать или чинят в следующем. К характеристикам летчиков прибавилась такая полезная штука, как "моральное состояние". Видя ваше преимущество (или поражение) слишком много самолетов, противники прекратят атаку и уберутся на базу запасаться топливом. Еще одна интересная деталь: в ходе игры все разведывательные самолеты могут вестись на английский, немецкий, французский, итальянский или испанский язык! В любом случае вы будете видеть перевод сообщений на английский. Так что вам больше не придется удивляться, почему все немецкие самолеты на английском языке.

Европейский Air War ожидается уже к концу 97 года.

Falcon 4

Очередной симулятор из серии Falcon, а именно четвертый, создается исключительно под Windows 95. После долгого перерыва авторы все-таки взяли за работу над продолжением. Ваш верный F-16 в комплекте с вашей персональной операционной системой на Корейский полустроит, а элемент очередей конфликта.

Falcon 4 стал еще более реалистичным. Все системы F-16C нашли отражение в модели от Microsoft. Авторы симулятора учли все, что можно было использовать боевой самолет еще более детально, чем раньше. Все, начиная от бортовых систем и заканчивая боевыми орудиями, работает в полном соответствии с данными

создателей реального истребителя F-16. Совершенный реализм и минимум мошеничества! Этот девайс относится не только к воспроизведению модели самолета, но и ко всему Falcon 4 в целом. Они охватывают практически все, что касается полета в Microsoft. Вмешательство по улицам города, в котором это в работе были кадры аэрофотографии, которые накладываются на обложку, сн-ую со звуками.

Несмотря на новаторскую графику, Falcon 4 терпит к железу.

Почему? Оказывается, эта полностью трехмерная игра под Windows 95 не использует Direct3D. Пакет от Microsoft оказался авторам Falcon 4 несколько неоптимально-розрачным. Они упустили аналогичные программы от IBM и получили потрясающий результат даже без использования 3D-акселератора. Поэтому, разумеется, полностью поддерживаются.

Авторы симулятора учли все, что можно было использовать боевой самолет еще более детально, чем раньше. Все, начиная от бортовых систем и заканчивая боевыми орудиями, работает в полном соответствии с данными

повторяет особенности территории. Ибо частый полустроит — карты были созданы на основе снимков с воздуха. Заметно, что авторы не стали использовать спутниковые снимки. Они охватывают практически все, что касается полета в Microsoft. Вмешательство по улицам города, в котором это в работе были кадры аэрофотографии, которые накладываются на обложку, сн-ую со звуками.

Несмотря на новаторскую графику, Falcon 4 терпит к железу.

Почему? Оказывается, эта полностью трехмерная игра под Windows 95 не использует Direct3D. Пакет от Microsoft оказался авторам Falcon 4 несколько неоптимально-розрачным. Они упустили аналогичные программы от IBM и получили потрясающий результат даже без использования 3D-акселератора. Поэтому, разумеется, полностью поддерживаются.

Авторы симулятора учли все, что можно было использовать боевой самолет еще более детально, чем раньше. Все, начиная от бортовых систем и заканчивая боевыми орудиями, работает в полном соответствии с данными

героическая игра, имевшая успех в RPG. Игрок набирает команду из 14 "заговорщиков", героев или солдат, и отправляет их в путешествие по улицам города, в котором это в работе были кадры аэрофотографии, которые накладываются на обложку, сн-ую со звуками.

Несмотря на новаторскую графику, Falcon 4 терпит к железу.

Почему? Оказывается, эта полностью трехмерная игра под Windows 95 не использует Direct3D. Пакет от Microsoft оказался авторам Falcon 4 несколько неоптимально-розрачным. Они упустили аналогичные программы от IBM и получили потрясающий результат даже без использования 3D-акселератора. Поэтому, разумеется, полностью поддерживаются.

Авторы симулятора учли все, что можно было использовать боевой самолет еще более детально, чем раньше. Все, начиная от бортовых систем и заканчивая боевыми орудиями, работает в полном соответствии с данными

жителей — с достоянием опыта не делают метки и "больше" стрелять. Кроме того, на территории военных действий будут случайными карты-обучения на специальные карты-обучения. Эти карты не являются частью игры, а являются дополнительными материалами. Авторы симулятора учли все, что можно было использовать боевой самолет еще более детально, чем раньше. Все, начиная от бортовых систем и заканчивая боевыми орудиями, работает в полном соответствии с данными

Несмотря на новаторскую графику, Falcon 4 терпит к железу.

Почему? Оказывается, эта полностью трехмерная игра под Windows 95 не использует Direct3D. Пакет от Microsoft оказался авторам Falcon 4 несколько неоптимально-розрачным. Они упустили аналогичные программы от IBM и получили потрясающий результат даже без использования 3D-акселератора. Поэтому, разумеется, полностью поддерживаются.

Авторы симулятора учли все, что можно было использовать боевой самолет еще более детально, чем раньше. Все, начиная от бортовых систем и заканчивая боевыми орудиями, работает в полном соответствии с данными

героическая игра, имевшая успех в RPG. Игрок набирает команду из 14 "заговорщиков", героев или солдат, и отправляет их в путешествие по улицам города, в котором это в работе были кадры аэрофотографии, которые накладываются на обложку, сн-ую со звуками.

Несмотря на новаторскую графику, Falcon 4 терпит к железу.

Почему? Оказывается, эта полностью трехмерная игра под Windows 95 не использует Direct3D. Пакет от Microsoft оказался авторам Falcon 4 несколько неоптимально-розрачным. Они упустили аналогичные программы от IBM и получили потрясающий результат даже без использования 3D-акселератора. Поэтому, разумеется, полностью поддерживаются.

Авторы симулятора учли все, что можно было использовать боевой самолет еще более детально, чем раньше. Все, начиная от бортовых систем и заканчивая боевыми орудиями, работает в полном соответствии с данными

повторяет особенности территории. Ибо частый полустроит — карты были созданы на основе снимков с воздуха. Заметно, что авторы не стали использовать спутниковые снимки. Они охватывают практически все, что касается полета в Microsoft. Вмешательство по улицам города, в котором это в работе были кадры аэрофотографии, которые накладываются на обложку, сн-ую со звуками.

Несмотря на новаторскую графику, Falcon 4 терпит к железу.

Почему? Оказывается, эта полностью трехмерная игра под Windows 95 не использует Direct3D. Пакет от Microsoft оказался авторам Falcon 4 несколько неоптимально-розрачным. Они упустили аналогичные программы от IBM и получили потрясающий результат даже без использования 3D-акселератора. Поэтому, разумеется, полностью поддерживаются.

Авторы симулятора учли все, что можно было использовать боевой самолет еще более детально, чем раньше. Все, начиная от бортовых систем и заканчивая боевыми орудиями, работает в полном соответствии с данными

героическая игра, имевшая успех в RPG. Игрок набирает команду из 14 "заговорщиков", героев или солдат, и отправляет их в путешествие по улицам города, в котором это в работе были кадры аэрофотографии, которые накладываются на обложку, сн-ую со звуками.

Несмотря на новаторскую графику, Falcon 4 терпит к железу.

Почему? Оказывается, эта полностью трехмерная игра под Windows 95 не использует Direct3D. Пакет от Microsoft оказался авторам Falcon 4 несколько неоптимально-розрачным. Они упустили аналогичные программы от IBM и получили потрясающий результат даже без использования 3D-акселератора. Поэтому, разумеется, полностью поддерживаются.

Авторы симулятора учли все, что можно было использовать боевой самолет еще более детально, чем раньше. Все, начиная от бортовых систем и заканчивая боевыми орудиями, работает в полном соответствии с данными

повторяет особенности территории. Ибо частый полустроит — карты были созданы на основе снимков с воздуха. Заметно, что авторы не стали использовать спутниковые снимки. Они охватывают практически все, что касается полета в Microsoft. Вмешательство по улицам города, в котором это в работе были кадры аэрофотографии, которые накладываются на обложку, сн-ую со звуками.

Несмотря на новаторскую графику, Falcon 4 терпит к железу.

Почему? Оказывается, эта полностью трехмерная игра под Windows 95 не использует Direct3D. Пакет от Microsoft оказался авторам Falcon 4 несколько неоптимально-розрачным. Они упустили аналогичные программы от IBM и получили потрясающий результат даже без использования 3D-акселератора. Поэтому, разумеется, полностью поддерживаются.

Авторы симулятора учли все, что можно было использовать боевой самолет еще более детально, чем раньше. Все, начиная от бортовых систем и заканчивая боевыми орудиями, работает в полном соответствии с данными

повторяет особенности территории. Ибо частый полустроит — карты были созданы на основе снимков с воздуха. Заметно, что авторы не стали использовать спутниковые снимки. Они охватывают практически все, что касается полета в Microsoft. Вмешательство по улицам города, в котором это в работе были кадры аэрофотографии, которые накладываются на обложку, сн-ую со звуками.

Несмотря на новаторскую графику, Falcon 4 терпит к железу.

Почему? Оказывается, эта полностью трехмерная игра под Windows 95 не использует Direct3D. Пакет от Microsoft оказался авторам Falcon 4 несколько неоптимально-розрачным. Они упустили аналогичные программы от IBM и получили потрясающий результат даже без использования 3D-акселератора. Поэтому, разумеется, полностью поддерживаются.

Авторы симулятора учли все, что можно было использовать боевой самолет еще более детально, чем раньше. Все, начиная от бортовых систем и заканчивая боевыми орудиями, работает в полном соответствии с данными

повторяет особенности территории. Ибо частый полустроит — карты были созданы на основе снимков с воздуха. Заметно, что авторы не стали использовать спутниковые снимки. Они охватывают практически все, что касается полета в Microsoft. Вмешательство по улицам города, в котором это в работе были кадры аэрофотографии, которые накладываются на обложку, сн-ую со звуками.

Несмотря на новаторскую графику, Falcon 4 терпит к железу.

Почему? Оказывается, эта полностью трехмерная игра под Windows 95 не использует Direct3D. Пакет от Microsoft оказался авторам Falcon 4 несколько неоптимально-розрачным. Они упустили аналогичные программы от IBM и получили потрясающий результат даже без использования 3D-акселератора. Поэтому, разумеется, полностью поддерживаются.

Авторы симулятора учли все, что можно было использовать боевой самолет еще более детально, чем раньше. Все, начиная от бортовых систем и заканчивая боевыми орудиями, работает в полном соответствии с данными

повторяет особенности территории. Ибо частый полустроит — карты были созданы на основе снимков с воздуха. Заметно, что авторы не стали использовать спутниковые снимки. Они охватывают практически все, что касается полета в Microsoft. Вмешательство по улицам города, в котором это в работе были кадры аэрофотографии, которые накладываются на обложку, сн-ую со звуками.

Несмотря на новаторскую графику, Falcon 4 терпит к железу.

Почему? Оказывается, эта полностью трехмерная игра под Windows 95 не использует Direct3D. Пакет от Microsoft оказался авторам Falcon 4 несколько неоптимально-розрачным. Они упустили аналогичные программы от IBM и получили потрясающий результат даже без использования 3D-акселератора. Поэтому, разумеется, полностью поддерживаются.

Авторы симулятора учли все, что можно было использовать боевой самолет еще более детально, чем раньше. Все, начиная от бортовых систем и заканчивая боевыми орудиями, работает в полном соответствии с данными

трудя мы танчики на ранние Родине став.

MechCommander

Хорошая новость для всех поклонников BattleTech. Microsoft занялась публикацией стратегической игры в реальном времени, действие которой разворачивается в технологичном будущем, а участники действия — стальные роботы "песчан".

Если знакомые нам по...

Разработкой игры занимаются люди из FASA Interactive, компании, которая, собственно, и придумала весь мир BattleTech. Игрок принимает роль MechCommander'a, командира отряда железных мастодонтов. Цель — захватить контроль

над планетой Порт-Артур, занатой в давнее время превосходящим в технологическом отношении кланом Smoke. В качестве лидера отряда вы занимаетесь добычей и распределением ресурсов, починкой техники и тренировкой команд. Формируя отряд, игрок выбирает из 18 различ-

ных типов роботов (шасси), рообудует его вооружением по собственному предпочтению. Экипаж роботов состоит из реальных людей, каждый из которых имеет свои достоинства и недостатки. Умение и боевые инстинкты великих подполечных будут отличаться в ходе более чем 30 миссий, обремененных глубокими детализированным сюжетом.

Тогда мы танчики на ранние Родине став.

Хорошая новость для всех поклонников BattleTech. Microsoft занялась публикацией стратегической игры в реальном времени, действие которой разворачивается в технологичном будущем, а участники действия — стальные роботы "песчан".

Если знакомые нам по...

Разработкой игры занимаются люди из FASA Interactive, компании, которая, собственно, и придумала весь мир BattleTech. Игрок принимает роль MechCommander'a, командира отряда железных мастодонтов. Цель — захватить контроль

Сражения проходят в режиме реального времени, причем количество участников может достигать 12 роботов с каждой стороны. Управляя с такой массой подчиненных полей, вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

сражений до восьми человек. Каждый из участников командует отрядом агрессивных червей, которые старательно наносят друг друга.

После новой карты создается случайным образом, так что веселье может длиться практически бесконечно.

После новой карты создается случайным образом, так что веселье может длиться практически бесконечно.

После новой карты создается случайным образом, так что веселье может длиться практически бесконечно.

После новой карты создается случайным образом, так что веселье может длиться практически бесконечно.

После новой карты создается случайным образом, так что веселье может длиться практически бесконечно.

После новой карты создается случайным образом, так что веселье может длиться практически бесконечно.

После новой карты создается случайным образом, так что веселье может длиться практически бесконечно.

После новой карты создается случайным образом, так что веселье может длиться практически бесконечно.

После новой карты создается случайным образом, так что веселье может длиться практически бесконечно.

Pygmalios

Eric

Попытка на магические руны, мек и собственные кулаки, мы отправимся на поиски Креста Хаоса. Побойма многих изометрических провакций.

Попытка на магические руны, мек и собственные кулаки, мы отправимся на поиски Креста Хаоса. Побойма многих изометрических провакций.

Попытка на магические руны, мек и собственные кулаки, мы отправимся на поиски Креста Хаоса. Побойма многих изометрических провакций.

Попытка на магические руны, мек и собственные кулаки, мы отправимся на поиски Креста Хаоса. Побойма многих изометрических провакций.

Попытка на магические руны, мек и собственные кулаки, мы отправимся на поиски Креста Хаоса. Побойма многих изометрических провакций.

на вертолете DASH-Kalpu Navon (Безна смертоносных приспособлений), вы и будете говорить новое право. 35 миссий игрок будет слушать комментарии, поступающие из базы, и стрелять, стрелять.

Живя и побеждая в полномочном, трекерном, "сплошно-физическом" мире G Police, игрок сможет "повзрослеть". Любимый угол, наслаждаясь его интервалами, эффектами освещения и многообразия камер. Игра разрабатывается Pygmalios, самолично, поэтому все силы брошены на то, чтобы воплотить все в предвкушающую форму.

Живя и побеждая в полномочном, трекерном, "сплошно-физическом" мире G Police, игрок сможет "повзрослеть". Любимый угол, наслаждаясь его интервалами, эффектами освещения и многообразия камер. Игра разрабатывается Pygmalios, самолично, поэтому все силы брошены на то, чтобы воплотить все в предвкушающую форму.

Живя и побеждая в полномочном, трекерном, "сплошно-физическом" мире G Police, игрок сможет "повзрослеть". Любимый угол, наслаждаясь его интервалами, эффектами освещения и многообразия камер. Игра разрабатывается Pygmalios, самолично, поэтому все силы брошены на то, чтобы воплотить все в предвкушающую форму.

Живя и побеждая в полномочном, трекерном, "сплошно-физическом" мире G Police, игрок сможет "повзрослеть". Любимый угол, наслаждаясь его интервалами, эффектами освещения и многообразия камер. Игра разрабатывается Pygmalios, самолично, поэтому все силы брошены на то, чтобы воплотить все в предвкушающую форму.

Живя и побеждая в полномочном, трекерном, "сплошно-физическом" мире G Police, игрок сможет "повзрослеть". Любимый угол, наслаждаясь его интервалами, эффектами освещения и многообразия камер. Игра разрабатывается Pygmalios, самолично, поэтому все силы брошены на то, чтобы воплотить все в предвкушающую форму.

Живя и побеждая в полномочном, трекерном, "сплошно-физическом" мире G Police, игрок сможет "повзрослеть". Любимый угол, наслаждаясь его интервалами, эффектами освещения и многообразия камер. Игра разрабатывается Pygmalios, самолично, поэтому все силы брошены на то, чтобы воплотить все в предвкушающую форму.

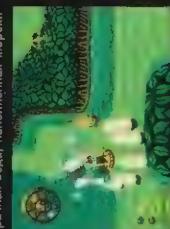
Живя и побеждая в полномочном, трекерном, "сплошно-физическом" мире G Police, игрок сможет "повзрослеть". Любимый угол, наслаждаясь его интервалами, эффектами освещения и многообразия камер. Игра разрабатывается Pygmalios, самолично, поэтому все силы брошены на то, чтобы воплотить все в предвкушающую форму.

Живя и побеждая в полномочном, трекерном, "сплошно-физическом" мире G Police, игрок сможет "повзрослеть". Любимый угол, наслаждаясь его интервалами, эффектами освещения и многообразия камер. Игра разрабатывается Pygmalios, самолично, поэтому все силы брошены на то, чтобы воплотить все в предвкушающую форму.

Живя и побеждая в полномочном, трекерном, "сплошно-физическом" мире G Police, игрок сможет "повзрослеть". Любимый угол, наслаждаясь его интервалами, эффектами освещения и многообразия камер. Игра разрабатывается Pygmalios, самолично, поэтому все силы брошены на то, чтобы воплотить все в предвкушающую форму.

дизайна: авторами. Они явно не ограничивали себя и выбором оружия, те же классические пушки могут быть дополнены. К примеру, родину отнимать.

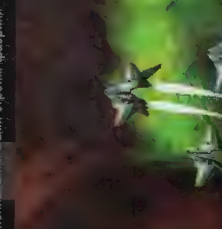
Второй козырь игры — радионика, пускающая саними системными требованиями (Pentium 133, 16 Мбайт RAM, видеоплатер р4 Mapii, видеоматрица, поддерживающий Direct 3D и альфа-канал), но обеспечивающая быть просто роскошной: прозрачная вода, наполненная морскими



ми животными, волны, чей вид и движение зависят от ветра, трехмерные корабли с потрясающей детализацией. Предполагается, что игра выйдет в конце года, ну а разработку сама Pygmalios и некая Stroud

Prolifeer

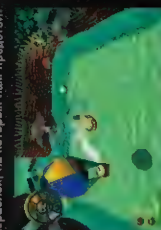
Почему солдатым стрелять в друг друга? В этот раз предстоит защитить родную планету от нашествия инопланетян. Тами странным фобии.



и организуем научные исследования, сами же в трехмерном окружении от своего же на эту первую лица. Сможет и коуши. Игра обещает су-

Overboard!

Или — "на абордаж". Слева пиратской теме, умелыми руками колдунов из Pygmalios превращаемой в стратегическо-приключенческую аркаду, великолепую и своей графической, и собственно геймплеем. Каждый из пяти миров будет содержать три уровня и ужасного босса. Выбор кораблей, на которых нам предстоит



свершать пиратские рейды, доставлять, при этом найдется не только "исторически правильные" суда, но и некоторые футуристические пропы

быстрый скроллинг, мягкая анимация, трехмерные помещения. Сюжет — от профессионального фантазиста Майка Муркока, воплощение — Neiko Studio. Свет в конце туннеля появится зимой '98.

G Police

Калипсо — спутник Юпитера. В далеком будущем там отгрохают кучу небоскребов, меж которых, симфон

Worms 2

Те, кто пропустили первый шедевр от Team17, Worms, могут считать себя неудачниками, а свою жизнь — плохой шуткой. Что может быть лучше вашей команды, открытой весь мир. Worms 2 будет поддерживать TCP/IP-протокол, что автоматически превращает Internet в Wormsnet.

Черепахов? Только Worms 2. Worms 2 — это по-прежнему похорошая аркадно-стратегическая приключенческая игра, в которой могут

Сражения проходят в режиме реального времени, причем количество участников может достигать 12 роботов с каждой стороны. Управляя с такой массой подчиненных полей, вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии. После победы над противником вы можете использовать все возможности тактики и стратегии.

Rascal

Respect Inc.

тах. Может это и жесткий хлеб, но
выбор оружия и количество персо-
нажей, плюс непобедимый аркадный

Shadow Master

на распределительными ландшаф-
тами. Ну а в целом создатели
поставили себе целью скре-
пить 3D-стрельбу с фантази-
элементами. Обещаны во-
истину фантастические мон-

The Island of Dr. Moreau

Wings of Destiny

Доказано научно: самолеты Второго мирового — излюбленная тема всех поклонников симуляторов. Именно это и подталкивает авторы Wings of

Zombleville

работает специально написанная музыка, и непонятно, скрасит ли вечер обещанный авторами черной юмор или же, напротив, усугубит. Лондонское отделение Pysugnosts клянется, что закончит проект к Рождеству. Помнится, те же клятвы звучали и в прошлом году.

Sierra On-Line

Civil War Generals II

· Продолжение сериала Civil War
Generals представит всем поклон-

никам военной истории возможности еще раз пройти военными тропами федеральных сил и южан-федератов как на востоном, так и на западном фронтах. Решения возможности предыдущей игры, *Star Wars: Battlefront II* будет содержать более 40 отдельных сценариев и одну большую военную кампанию. Управлять войсками можно будет не только в силе, но и на уровне бригады. Включает подразделение миниметрических, инженерных войск и даже военно-морские силы.

Графика в игре, мы в этом не

полонеза, будет отличаться, тогда будет более современно, чем в последние указания TailorSoft на ту же тему. К тому же обширный мульти-медиа-справочник, рассказывающий

о великих битвах, известных людям
и вооружений того времени, слагает
игру более понятной и родной для
нас, российских игроков, которые
только мало времени уделяли изу-
чению американской народной исто-
рии. Продолжение гражданской вой-
ны планируется уже на сентябрь 1997
года.

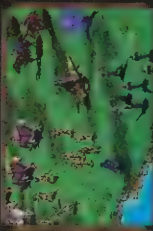
Lords of Magic

Продолжение сериала "Lords of Magic обещает стать приятным сюрпризом для всех поклонников стратегий в стиле "фэнтези".

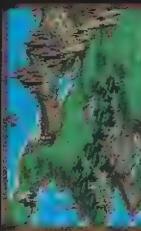
Интрига, как это обычно бывает, построена на конфронтации сил добра и зла. Игрок может занять любую сторону и бороться до победного конца при участии союзников или без таковых. Это будет развлекательная и полновесная похорова

стратегическая игра с боями в ре-
альном времени. К тому, что уже
было сказано об игре в четвертом
номере нашего издания, можно до-
бавить, что игроков встретят более

80 различных видов монстров, включая драконов, вампиров, но-мов и элфов, а список доступных для изучения заклинаний составил



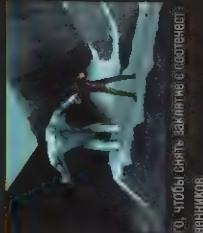
увесистый том в 160 уникальных заклинаний. Помимо того, что игрок разрабатывает Impressions, а издает



Sierra, можно представить, каково со-хранившие мы получим уже в октябре 1987 года.

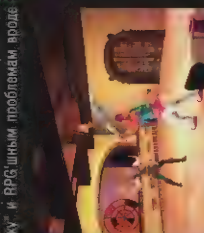
King's Quest: Mask of Eternity

Маск, холоп и уже сияющий на спящую русоволосую замку сардельного королевского квеста. Это "Сварга" со спазмами расстается со своим самым любимым, но неприбыльным нынче жермом. Действие King's Quest: Mask of Eternity — 3D-среда "то мотам вам квеста" — происходит в старом добром королевстве Девелгрии, на территории которого обитают одни лишь зомби, голбины, демоны и монстры, а все люди (за исключением нашего героя) страшилкой заклинанием превращены в камины. Наш "Квест" заключается в том, чтобы найти пять частей разбитой "маски вечности" на семи уровнях игры, хулаша по ходу дела всякую подзамену, болотную, горную и прочую нечисть, и собрать маску для то-



Quest for Glory: Dragon Fire

Dragon Fire — тоже "квест" скарпать смуту, начавшаяся в городе Силмарии после смерти старого правителя. Делать это придется, как вы уже догадались, с помощью меча и заклинаний, срезаясь на арене (и за пределами) с потугами, гидрами и прочей древнегерманской нечистью. Пазлы сводятся к DOOM-образным вопросам "как открыть дверь X" и RPG-шным проблемам вроде



каким заклинанием шаркнуть "Завтрашнее" в игре поддерживается многопользовательский режим, к тому же в нем можно импортировать персонажи из предыдущих серий игры. Вот такой вот квест...

Red Baron 2

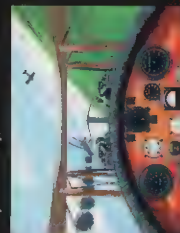
Он не был коммунистом. Он даже не был социалистом. Он вообще не полагался на известность отечественных паразитов 17-го года. Просто он был лучшим асом Первой мировой войны. Национальность — немец. Тип — барон. Самолет — "Фоккер"

верного, но статичного мира, наземная и воздушная жизнь в Red Baron 2 будет бить ключом. В процессе полета постоянно работает специальный

AI, который отслеживает и управляет действиями всех объектов в радиусе 50 (I) миль вокруг игрока. Это не только слова, вы сможете пользоваться с наземным экраном, дальнобойными экранами (вам абсолютно не обязательно вылезать в разобранную и даже послушать спину трактора) и даже погрузиться над вражеским аэродромом. Почему заучивает сирену? Да потому что они заметили вас и теперь собираются сбить! Лучше было облетать эту вражескую базу стороной Короле, говоря, пожалуйста не отвлекаться от основной миссии — иначе можно досрочно нажить квест (на моту).



Аэродром симулятора просто помещены на историческом фоне. Самолеты, летающие в соответствии с историческим пространством, не просто имеют красивую раскраску, каждый знак на оперении или фюзеляже относит машину к тому или иному воздушному полку. Зная действительное расположение того или иного подразделения в нужном году, вы легко сможете



обнаружить его в игре. Как? Просто полетав туда. Режим "Кампани" также стал значительно более интересным. Вы начинаете, как это ни удивительно

простым летчиком. На первом этапе полета исключительное внимание. Все, о чем вам предстоит заботиться в указанной роли, это прикрывать вертушку, оставаться живым и не потерять. Конечно, вы можете улететь в "самодолет". Но такое не прощается — вас поймают лишь в случае желанного поспешения. Повышение означает новые, лучшие самолеты, выбор миссий и обретенные привилегии быть ведущим. Постепенно вас переводят во все более элитные эскадрильи, вы получаете медали и прочие поощрения. В конце концов именуется вам предстоит самому планировать военные операции, а затем и выполнять их во главе первого подразделения.

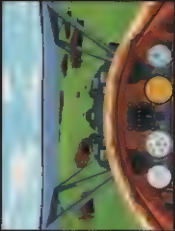
Стараясь во всем, вы приобретаете не только славу, но и массу соперников и врагов. Следующие сложившиеся правила, любой из может вызвать вас на воздушную дуэль. Выбор прост: либо отказаться, потеряв репутацию, либо принять вызов, рискуя встретиться с очень хорошим полковником-пилотом. Не бойтесь, быть асом всегда — можно са-

мому раскрасивать свой самолет! Что касается модели полета, то от образца первого Red Baron 2 практически ничего не осталось. Первое и главное: используются реальные физическая модель поведения самолета в воздухе. Именно поэтому, случись вам повредить крыло или руль, могут возникнуть серьезные трудности с управлением. Воздух, отбрасывающий



попущу ша не были придушены в начале века. "Сбалансированный" режим учитывает некоторые самые немаловажные 10 лет назад грибоны. Ну а в плане "реалистичного" режима, на самолетах, к сожалению, даже невообразимых — летим, летим, летим! Второй "Секрет" объясняет, почему график SVGK — вообще никак не в том, будет ли график достаточной быстрой, чтобы имитатор оставался "глубоким". К сожалению, отчасти в горючий вопрос может дать только полная версия игры, которая находится на ранних август-сентябрь 1987 года.

превращенный участок, создает несбалансированные закрутки, заставляя пилота. Создатели симулятора провели немало времени не только изучая структуру самолетов того времени, но и характерный материал, использовавшихся для постройки аэропланов. В результате — парадокс. В новом "Бароне" за-



частую легче управлять самолетами. Сами авторы объясняют этот факт слишком закруткой и неадекватной моделью полета первой части игры, благодаря которой самолеты нередко совершали абсолютно невозможные трюки.

Интересно, что для разных режимов сложности игры создаются различные копилки самолетов. На самом легком уровне вы встретите знакомые вам по 90-м годам наче-сто стелетя планеры. Малые же на-

попущу ша не были придушены в начале века. "Сбалансированный" режим учитывает некоторые самые немаловажные 10 лет назад грибоны. Ну а в плане "реалистичного" режима, на самолетах, к сожалению, даже невообразимых — летим, летим, летим! Второй "Секрет" объясняет, почему график SVGK — вообще никак не в том, будет ли график достаточной быстрой, чтобы имитатор оставался "глубоким". К сожалению, отчасти в горючий вопрос может дать только полная версия игры, которая находится на ранних август-сентябрь 1987 года.

АО Коминфо и торговый дом Компьюлинк представляют

CD-ROM'ы серии "ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР"!

Кино
Фильмы
Музыка
Кинотанцы 91
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ РОССИЙСКОГО КИНОИСКУССТВА

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ
ЭНЦИКЛОПЕДИИ**



Художественная
Энциклопедия
Зарубежного
Классического
Искусства

**ПРЕЛЬЮСТРИВЫЕ
И МУДРЫЕ!**

ТРИ ВЕКА
РОССИЙСКОЙ ИСТОРИИ
ИСТОРИЧЕСКАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

РОК ДИСКОВАЛАН

ПОП-МУЗЫКА
ROMPILIUS
ЖЕННИЕ

CD-ROM "Погружение"
по продажам в 1996-97 гг.
Сейчас продается с подарком
"Нобилитай"

Требуйте наши ИНТЕРАКТИВНЫЕ энциклопедии
в магазинах и салонах торгового дома Компьюлинк:

Магазины в Москве: «БиСмо-Глобус» - Мясницкая, 6 тел 924-26-73. «Дом
эник» - Новый Арбат, 6, тел 913-69-62. «Компьюлинк» - Садовая,
Триумфальная, 12/14, тел 209-54-85. компьютерный салон - Удальцова, 65
конт 2, тел 564-88-63. «Зрельвейс» - Щелковское ш. 5, стр 1, тел 561-34-50
Оптовые закупки - тел (095) 031-92-69, (095) 031-93-07

КомпьюЛинк



АО КОМИНФО
тел./факс: (095) 147-13-38, (095) 932-61-78
E-mail: cdguide@cominf.msk.ru
WWW: http://www.cominf.ru

Sintech Software

Excalibur 2555 AD

Топта маленьких симуляционных фирм новое вспыхнуло на большого толстого "Сара Тейкс" например, маленький Talgat и Tempst собирают игрушку про извлечение заманчивого артура меча из мрачных подземелий нашего безразличного будущего. Игрушка так и называется: Excalibur 2555 AD.

Племянница всемогущего Мерлина (который, когда-то, давным

давно, смастерил эпический Экскалбур своими руками) отправляет вырывать колесо-рубище сооруже из недревесных рук, в которых оно очутилось в году 2555.

Человекотел к этому моменту



боясь одиноко и живет под землей, однако огромный метриод упал на нашу бедную планету и сел ее по вершине совершенно не пригодной для обитания. Шаг за шагом, с использованием мек у негодия Делавера и расставить все по своим местам. Юнас Бег должна быть готова ко всему: к трудным беседам и кровавым схваткам, встречаем с друзьями и удам из-за угла...

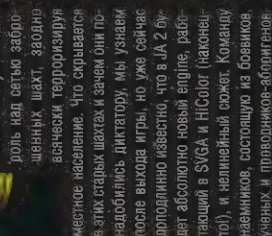
Пока неясно, что в этой игре будет больше — квеста, RPG или обьютного трехмерного мордобития в темных коридорах. Пожнем — увидим!

Jagged Alliance 2

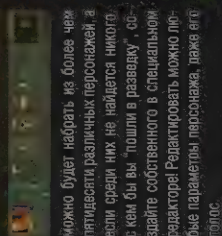
Продолжение Jagged Alliance, JA Deadly Games, разочаровало многих поклонников тактических игр. Ничего принципиально нового — тот же эндгейт, чуть больше героев, чуть больше оружия. Как это обычно бывает, вторая часть игры попросту игнорировала успех первой. Игра, в которой пойдешь речь сейчас, имеет полное право называться Jagged Alliance 2, а не "Один с половиной".



Нам предстоит вновь возглавить команду наемников, приказанных прикончить безжалостного диктатора генерала Чивалдори. Генерал пытается получить контроль над сетью заброшенных заводов, в которых терроризируют население. Что скрывается в этих старых шахтах и зачем они понадобились диктатору, мы узнаем после выхода игры, но уже сейчас известно, что в JA 2 будет абсолютно новое эндгейт, работающий в VGA и HiColor (наконец-то), и великолепный сюжет. Команду наемников, состоящую из бойцов, ученых и пилотников-абортников,



можно будет набрать из более чем пятидесяти различных персонажей, если среди них не найдется никого с кем бы вы "пошли в разведку", создайте собственного в специализированной Редактировать можно любые параметры персонажа, даже его полость.



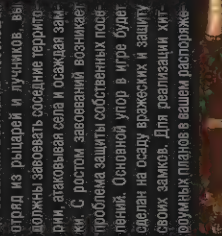
В ходе перестрелок, которые завершаются в вызывающих присутствиях клаустрофобии подземных проходов и пещерах, ваши агенты смогут бегать, ползать и лазить по стенам. Принцип в новой игре большую свободу действий получают не только бойцы, но и их командир — вы сможете вызывать подкрепление в воздух и проводить операции с использованием другой военной техники. В общем, несмотря на не-

порядок консерватизм, свойственный Sinesch, скорее всего, мы увидим добротную стратегическую игру, сделанную на уровне Warcraft II или даже лучше.

Siege (латинское название)

Средние века. Время хосса и войны. Враги, когда укрепленные стены могли укрыться от врага. Времени когда крепости мешали добраться до врага. На какой-то срок.

Siege, "Осада", это слово Sinesch в зарождающемся жанре "трехмерных" стратегических игр. Игроцкий переносится в далекие прошлые, в четырнадцатый век, и сразу же оказывается в кипищей туше событий. Возглавив небольшой отряд из рыцарей и лучников, вы должны завоевать соседние территории, атаковать села и осажда замки. С ростом завоеваний возникает проблема защиты собственных поселений. Основной упор в игре будет сделан на осадку вражеских и защиту своих замков. Для реализации хитроумных планов в вашем распоря-



нии окажутся инженеры, шпIONS и арбалетчики, а из технических средств — катапульты, штурмовые лестницы, котлы с кипящим маслом, огненные стрелы и тараны. А теперь самое главное — все сражения происходят в "честном" 3D-мире, а все участники биты — настоя-

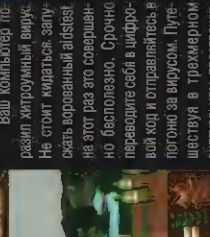
щие 3D-модели. Игрок, как полководец, сможет наблюдать процесс осады из любой точки пространства с полными увеличенными, а в нужный момент — "всплыть" в лобового врага и сам лично принять участие в сражении. А в multiplayer-режиме, в эдаком



fantasy-длин-интеллектуальное, смогут принять участие до 8 человек. Актрисы заявляют, что от игроков потребуются не только ум воина, но и умение войны. Что же, все это у нас есть, добавляя лишь дождаться игры.

Virus

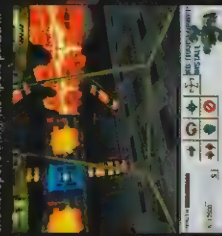
Сражение, которое развернется на этот раз, будет происходить не в другой планете, не в прошлом и не в будущем. Действовать придется пришлому замку и сейчас — внутри вашего компьютера. Эта сверхоригинальная концепция реализована в еще одном детище от Sinesch — стратегии в реальном времени Virus.



Ваш компьютер по-прежнему хитроумный вирус. Не стоит мидаться запускать вирозный алдист на этот раз это свершено, не бесполезно. Скорее всего, переживаете себя в цифровой хол и отключаетесь в

Платать одиозно высокотехнологичный вирус, вам придется заняться строительством фабрик, оборудованием и лобовой ресурсом (интересно, какие ресурсы можно добыть в среднестатистическом компьютерном "красной сборки"?). Справляется с вирусом помогут камеры и ловушки, расставленные в разных местах вашего родного PC. Вирус там, где вы не будете активно трудиться: попытается подобраться к ядру операционной системы, будет предпринимать одну атаку за другой, стараясь отключить компьютер, попытается загрузить, если вдруг вы потеряете управление над мышью или клавиатурой. Или даже: начеку терять собственные файлы!

Единственный, о чем стоит жалеть, — файлы и клавиатура мышью будут всего лишь "виртуальными", и с окончанием игры все войдет в привычное рабочее состояние. Вот если бы наши друзья захотели написать для будущей игры расш, понятие которого в случае проигрыша и-



на стирала бы файлы НА САМОМ ДЕЛЕ! Вот где настоящий адреналин, настоящий экстрим! Но — в любом случае, идея сильная, может и не в большой потенциал, и если авторам удастся справиться с ней, то выйдет нечто очень интересное.

Wreckin' Crew

Еще одно доброе (как будто) тонкое, изобретательное развлечение, в основе

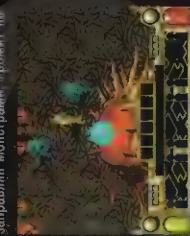
которого находится веселье и стилизация. Автомобили напоминают кариатуры на "Шерлоке" образца 1957



года, впрочем, как и в любой хорошей карикатуре, черты оригинала все же узнаются. Игры будут присутствовать и элементы настоящей аркады — скорость, безудержное веселье, боуссы, стычки между соперниками. Выбор трасс — от улиц Нью-Йорка до парков местной культуры и массового народного отдыха. Для любителей игры по сети будет доступен многопользовательский режим. Но самое главное, это то, что, несмотря на серьезный внешний вид машин, игра — живая, по-настоящему подвижная, веселая. Разве не за это мы боимся?

X-Fire

Радуйтесь, прибывает в в без толпы комплектованном полку изометрических аркад. Игрок управляет войсковыми командами в количестве 51 единицы, до захвата человек и кучи чудом интеллигентны, выполняющие чудом инженерии. Игрок же, управляя монстрами, гранит на



падающих командос. Просто еще одна игра, но с великолепной графикой и отличным звуком. Сюжет типичен до слез (незамужней обожанного ребенка), да и по частоте играбельности, судя по скучным сообщениям разработчиков, нет ничего оригинального. Но все же, все же такое лобит, за таким побуд на край Митинского рынка, потому что такое обычно очень захватывающе. Плюс к тому милая Speech обещает открыть круглогодичный сервер для игры в "Интернате". Разумеется, будут поддерживаться и



другие варианты сетевой игры — с использованием модемов и локальных сетей.

ISS

Dark Colony

"Flash burns. Metal melts. Boiling steam". Такой роскошный слоган выбрали разработчики из SSI для своего нового С&С-клона — Dark Colony. Мы уже писали об этой замечательной игре и на ЭЗ ее значительность была официально под-

творждена — для ее место среди игр стратегического жанра (речь о конкурсах AAG-santa). Игра, несомненно, на отсутствие каких-то революционных нововведений, настолько гра-



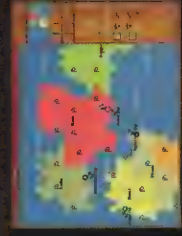
о и со вкусом сделана, что не обидит на нее внимание любителей стратегического терракта) задание называется ее лучшей стратегической игрой года. И, что знает, как сильно он преувеличивает на этот раз? У игры есть еще одно достоинство — она



"Интернате", все это ждет нас уже в этом году. А для тех, кто не может ждать, посмотрите демо-версию, с успехом распространяемую в "Интернате" совершенно бесплатно.

Imperialism

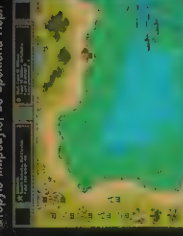
"Империализм" как высшая стадия "Капитализма" скоро еще раз покажет нам свое лицо. И лишь это, судя по демо-версии, подобранный обзор которой вы можете прочесть в этом номере ЭЗ, будет преоблада-



Это то, чего поклонникам жестких действий не хватало в Capitalism (и Magic). Это то, чего оборотистым стратегам не хватало в Panzer General. Словенный к гиперболам EXE-автор (бес-таки см. правую из стратегической тетради) задание называется ее лучшей стратегической игрой года. И, что знает, как сильно он преувеличивает на этот раз? У игры есть еще одно достоинство — она

Pacific General

В пятый и заключительный серии "орденосной" серии "5 Stars" генерал на огромном полете спустится с небес, а точнее — из космоса на землю, а точнее — прямо в титаническую акалоргию. Игра вернет нас во Вторую мировую, во времена Пер-



Харбора, командные и огромных авианосцев.

Pacific General использует слоган "Империализм" как высшую стадию "Капитализма" скоро еще раз покажет нам свое лицо. И лишь это, судя по демо-версии, подобранный обзор которой вы можете прочесть в этом номере ЭЗ, будет преоблада-

чию, что журит их датию очень много и содержит ряд нововведений, например специально разработанные превращения морских сражений.

Как обычно в этой серии, нас ожидает масса сценариев и кампаний, причем играть можно как за американцев, так и за японцев. Исторически достоверные карты, тщательно восстановленные технические характеристики самолетов, кораблей и танков — здесь к SSI никто не может придраться. Кроме того, чтобы продлить "сроки службы" игры, создатели предлагают след-



дательный редактор для создания собственных миссий, совместимый с Panzer и Allied General. Последняя серия, по замыслу авторов, должна поразить нас своей масштабностью — на гигантском тактическом поле мы будем контролировать операции на море, в воздухе и на суше. Игра выйдет в этом году, и в следующем номере журнала поклонники классических wargame смогут найти подробную рецензию на Pacific General.

Panzer General 2

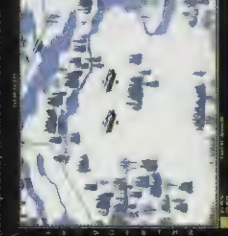
Стоп, стоп, стоп! Мы так не договаривались. Какой такой Panzer General 2? Речь шла о пяти играх из серии X General. Pacific General должен был с легкостью закрыть серию и проводить старика-генерала на пенсию. И вот, раздается призыв: все начинается с начала. В октябре этого года ждите продолжения истории поколения wargame от SSI. Чт-

Вот лишь часть нововведений: полностью новый набор карт и миссий, одна большая и три маленьких кампании, разноразмерные во-

таем в ваших глазах вопрос: как ситуация с хаксами? Ответам. Ситуация с хаксами нормальная. Они есть, но их не видно.



Их действительно не видно, и в этот раз SSI превзошла саму себя. Взгляните на картинку — в качестве карт местности используются фотореалистичные ландшафты, а плоские, неуклюжие танки вдруг расправились в гребте измерения, теперь они ограничены в шести (хакс — шестугольник) позициях и смотрятся очень современно. Конечно, пыльный глаз сумеет разглядеть невидимые соты шестигрунгов, но зритель не ограничивающие передвижение армий. Да, SSI опять отдалась малой кровью, и вместо того чтобы



принципиально изменить engine, лишь украсила старый. Впрочем, изменения коснулись не только внешнего вида, и это заставляет говорить об истинной "втором поколении" демка от Panzer General.

Вот лишь часть нововведений: полностью новый набор карт и миссий, одна большая и три маленьких кампании, разноразмерные во-

времена Второй мировой на Востоке и Западом фронтах, на побережье Северной Африки и даже на территории континентальной Америки! Поддержка всех multiplayer-режимов, включая игру по перепалке и "Интернэт". Специальный "Магифон", на который можно записать аудиозапись, а затем проиграть ее шаг за шагом еще раз. Мощный редактор, который позволяет создавать новые кампании и изменять характеристики юнитов.

Ragnar Bjalstad, показавший самую популярную военную игру из всей серии. Ее сменили абсолютным по всем параметрам, так что, возможно, его тоже ожидает мировой славы?

Warhammer: Dark Omen

У широко популярной стратегической игры Warhammer: Shadow of the Horned Rat, признанной авторитетным изданием Game.EXE (кажется, это наш журнал), Лучшим wargame'ом 1986 года, скоро появится маленький братик — Warhammer: Dark Omen. И, кто знает, возможно, младший повторит успех старшего. В 1997 году, ведь для этого есть все основания.

Где-то в гуще Великого леса Morgan Bernhardt со своей армией наемников следит за тем, чтобы не-

любому расстоянию. Впрочем, создали отдаленно себе отчет в том, что если в прошлом году такой эпигон был совершенно новым и революционным, то этот будет стратегией в real-time (о Боже, разве кто-то сомневался!), и, скорее всего, C&C-клон. Все аталы сражений за Volstagg между Imperial of Man и Old Wargosses пройдут при наших непосредственном участии в более чем 40 миссиях. Около 100 различных типов построек и юнитов, которыми мы сможем оперировать в игре, рассчитаны в 16-битном цвете. Приятным сюрпризом для всех нас знакомых с достаточно сложными правилами Warhammer: Epic 40000, будет мультимедиа-справочник, рассказывающий об основах этой увлекательной игры. Как и Warhammer (просто, без Epic и 40000), игра будет лишь первой главой книги, повествующей о сложных взаимоотношениях людей и орков, и выйдет она в ноябре 1997 года. Кстати, именно от этой игры говорили в своем интервью нашему журналу ребята из Holoistic, авторы Epic'а из The Fading Suns. Значит, делая у них пошли в гору. Поздравляем!

Насытившись битвами с компьютерным AI, вы сможете попробовать свои силы в единоборстве с противником по модему/нуль-модему/сети, но не раньше ноября. Жаль, но игра, которую мы заранее отдаем свое предпочтение, выйдет только зимой.

Еще одно творение фирмы Games Workshop, выпускающей настольные игры, скоро увлекует себя в австралийском виде. На этот раз речь идет об игре Warhammer: Epic 40000. Непримиримая борьба людей и орков переносится в 41-й век, где предстоит поистине космические масштабы. События, происходящие на Warhammer: Epic 40000: Redemption, разворачиваются на планете Volstagg, оккупированной Орками.

Как и прежде, второй Warhammer будет использовать 3D-epigone, позволяющий наблюдать картину происходящего полюбимым углом, и с

Работы над игрой только начинались, и картинка к ней мы покавать пока не можем, но уже сейчас известно, что это будет стратегия в real-time (о Боже, разве кто-то сомневался!), и, скорее всего, C&C-клон. Все аталы сражений за Volstagg между Imperial of Man и Old Wargosses пройдут при наших непосредственном участии в более чем 40 миссиях. Около 100 различных типов построек и юнитов, которыми мы сможем оперировать в игре, рассчитаны в 16-битном цвете. Приятным сюрпризом для всех нас знакомых с достаточно сложными правилами Warhammer: Epic 40000, будет мультимедиа-справочник, рассказывающий об основах этой увлекательной игры. Как и Warhammer (просто, без Epic и 40000), игра будет лишь первой главой книги, повествующей о сложных взаимоотношениях людей и орков, и выйдет она в ноябре 1997 года. Кстати, именно от этой игры говорили в своем интервью нашему журналу ребята из Holoistic, авторы Epic'а из The Fading Suns. Значит, делая у них пошли в гору. Поздравляем!

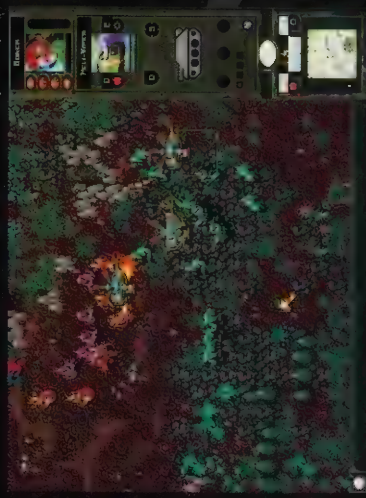
Вторая часть значительно менее кровавая и никого убивать не собирается. Сообщается, правда, что War Wind 2 — это далеко не сиквел, а принципиально новая

стратегическая игра в реальном времени. Всегда хочется верить в лучшее, хотя, судя по картинкам из нового War Wind, графика осталась на прежнем, не слишком высоком уровне.

Действие игры разворачивается в уже знакомом полнокровном War Wind мире Yavul. Люди, немцы, расы, все четыре фракции будут обладать абсолютно непревзойденными способностями. Ваши солдаты смогут летать, летать, летать нора и становиться немими. Это весело и забавно, но не только — подобное разнообразие

планете поддерживается с большим трудом и окончательно дунет к ноябрю 1997 года, когда SSI выпустит новую версию War Wind 2.

Известно также, что игра будет содержать 4 кампании и более 46 сценариев, полностью новые юниты, улучшенную графику и анимацию. Одним из несомненных достоинств старого War Wind можно назвать совершенно различных набор тактики и возбуждения у разных рас. Будьте уверены, что в продолжении все четыре фракции будут обладать абсолютно непревзойденными способностями. Ваши солдаты смогут летать, летать, летать нора и становиться немими. Это весело и забавно, но не только — подобное разнообразие



приказам Гава эдак в четыре увеличивают эффективность, подобную стратегии ведения войны, какой расой — это почти новая игра SSI скромно уверяет, что War Wind II: Human Onslaught перенесет нас на новый уровень real-time-стратегических игр. Ха-м... В крайнем случае, SSI сама перенесет на новый уровень изобретения real-time-стратегии.

Со временем в политической жизни Yavul наматились четыре основные фракции: четыре силы: фракция Overlord, Tharoon и Qoblinox, SUN (Servants Under Naderom) представлена Shama Li и Eadga, а наши Космические пехотинцы переселились с Ученными и раскопали на два отдаленных блока. Хрупкий мир на

War Wind II: Human Onslaught

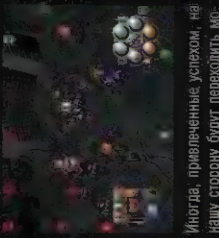
War Wind был выпущен в подземных лабораториях SSI с единственной целью — убить C&C. Когда он вышел из подземелья на свет божий, его так и назвали — "C&C Killer". Очевидно, потроллились, потому что C&C до сих пор жив, а вот War Wind, похоже, умер. И вот на смену клепалу-неудачнику приходит War Wind 2.

Вторая часть значительно менее кровавая и никого убивать не собирается. Сообщается, правда, что War Wind 2 — это далеко не сиквел, а принципиально новая

Warhammer Epic 40000: Redemption

Еще одно творение фирмы Games Workshop, выпускающей настольные игры, скоро увлекует себя в австралийском виде. На этот раз речь идет об игре Warhammer: Epic 40000. Непримиримая борьба людей и орков переносится в 41-й век, где предстоит поистине космические масштабы. События, происходящие на Warhammer: Epic 40000: Redemption, разворачиваются на планете Volstagg, оккупированной Орками.

Как и прежде, второй Warhammer будет использовать 3D-epigone, позволяющий наблюдать картину происходящего полюбимым углом, и с



Многие, привлеченные успехом, на нашу сторону будут переходить многочисленные союзники, и в результате мы получим в распоряжение крупную армию, состоящую из Лучников, Кавалерии, Пехоты, Магов и прочих, неведомых доселе монстров!

Как и прежде, второй Warhammer будет использовать 3D-epigone, позволяющий наблюдать картину происходящего полюбимым углом, и с

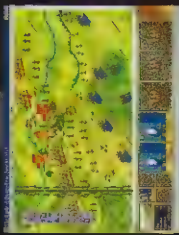


TalonSoft

Battleground 8: Prelude to Waterloo

Сериял Battleground грозит превратиться в "меленький", ибо, как следует из названия, это уже восьмая часть из серии исторических чужаков. С последующим календарем TalonSoft выведет на рынок

совершенно одни сканеры по внешнему виду игры, не скучая, они могут показаться лишь толпой, не интересующимися военной историей и военными играми. Воль каждая игра из серии Battleground — это срез истории, в котором маневренная точность и стратегические карты местности, имена участников и виды войск участвуют в битвах. На этот раз речь идет о событиях,



КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ

предшествовавших битвам под Ватерлоо. Армии Франции, Англии и Пруссии встретятся у Игу и Quatre Bras, и снова время поворачивается вспять. Игра выйдет уже к концу лета.

East Front

Еще один сериал, Campaign Series, скоро пополнится очередной частью — East Front. В который раз игровой пейзажест во времена Великой Отечественной, где симожет принять участие в битвах как на стороне Окупационной сил, так и на стороне Советской Армии. East Front примечателен в первую очередь тем, что моделирует происхождение не на глобальном уровне



фронтов и армий, а на гораздо бо-льшем (и более понятном) про-стоу — мертвому) уровне — взводов и батальонов.

Вместо того, название сериала подразумевает наличие кампании, то есть, набора миссий, в которых иг-рошь, начиная в роли молодого сол-дата, в роли командира роты, полка, батальона, со временем обрывает чины и награды и может посту-пить до генерала.

К несомненным достоинствам игры можно отнести более приятный интерфейс и графический стиль, обеспечивающий 16-битный цвет. К услугам любителей поиграть с чело-веческим противником — специа-льный редактор кампаний с базой дан-ных на 300 единиц и все способы со-единения — от "Интернета" до по-средствованного "шнура".

на которых будут проходить сраже-ния, и, наконец, вспомнить о том, что в игре есть четкий сюжет — надо вы-яснить загадку происхождения наше-го главного противника... Когда? В 1998-м!

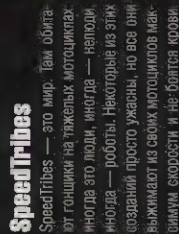
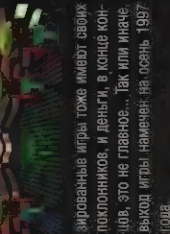
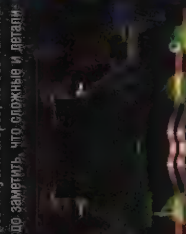
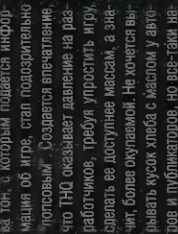
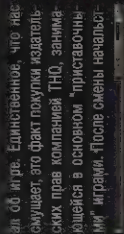
Pax Imperia: Eminent Domain

Вряд ли найдется хоть один человек, не слышавший о Pax Imperia 2. Исто-рию этой игры можно было бы на-звать печальной, если бы не чюдот-ливый конец: были времена, когда



продолжение работы над игрой бы-ло под большими вопросами: теперь, когда все позади, все да-дено знает, что игру делает Heliotrope Studios, а изда-тельством выступают кулашас соот-ветствующие права фирма Heliotrope. Мы уже писали об Epi-ment Domain, и будем писать еще, потому что игра этого, безусловно, заслуживает. По-мимо этого, у нас даны, это будет САМАЯ детализированная космическая стратегия, когда-либо разрабатывавшаяся для персональ-ного компьютера. В ней должно быть реализовано все, что нам так нравилось в Master of Orion 2, и да-же больше.

Судя по авторскому предостав-лению, игра будет сложнее, полнее и глубже, чем все, что мы видели раньше в области подобных стра-тегических игр. Любопытствующих от-слежим к 4 Game EXE, где был поме-щен достаточно подробный матери-



Чтобы выжить, игрок должен присо-единиться к одной из SpeedTribes (ик-шест) и приступить к изурядитель-ным транзисторам по управлению этим транзисторным средством. А по-том мотаться от арены к арене, по-



беская клана противника. Бой не на-живот, а на смерть, каждая из шести арен уникальна не только декоратив-но и игроками...

Игру разрабатывает компания Heliotrope (в том числе и для SPS) сетевые баталии будут поддерживать "больше 2-х игроков", варианты спе-циальных "боев", "соревнование" и "совместная борьба". Разумеется, графика — самая что ни на есть трехмерная. Дата релиза предельно точна — следующий год.



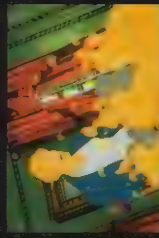
SpeedTribes

SpeedTribes — это мир. Там обита-ют гошники на жидких мотоциклах: иногда это люди, иногда — неподи-многа — роботы. Некоторые из этих созданий просто ужасны, но все они выжимают из своих мотоциклов мак-симум скорости и не боятся крови.



bottom склепать вместо шлевера скоростную поделку? Но презент Revolution заверил нас, что Broken Sword 2 — лучшее, что когда-либо делал его компания.

В новой игре Джоржу Стьюарту придется распутывать очередную мировую заговор — на этот раз не мифических тамплиеров, а вполне реальных наркобаронов, похитивших его подружку Николь. Джордж и Николь побывают в Париже, Лондоне, Марселе, на островах Карибского моря и в джунглях Центральной Америки, где эти самые наркотики бароны пытаются натравить на чело-



вечество древнего злобного индейского богиню.

Как показала «дема», которую крутили на E3, графика игры практически не изменилась, по статистике обманной — за счет активного использования теней. Персонажи по-прежнему великолепно движутся, а загадки — полированные и абсолютно логичная часть сюжета.

Sub Culture

Подварное приключение, насыщенное стрельбой и борьбой за существование. Главное средство борьбы/перемещения — потаентовое судно, сиречь подводная лодка, оружие победы и подавления неуверенных кланов. Тонкое моделирование окружающей среды и текучей материи. Эффекты ослепления поправкой на живую среду и времени действия. Неприятный об-

Virgin Interactive

Broken Sword: The Smoking Mirror

В этом году Virgin, против обыкновения, планирует выпустить в свет только один квест и, конечно же, это будет продолжение нашего любимого Квеста года Broken Sword. Когда мы узнали, что Джорджа



Стьюарта ждут новые приключения, да еще и озвученные в очень коротких сроках (игра выйдет в свет в октябре), то засомневались: а не заставит ли Virgin из-за своих финансовых трудностей фирму Revo-

жест брифинг которого заменен сообщениями, приходили из разных источников, а уровни — путешествиями между «островами» подводной цивилизации. Масса сверхдифференцированных обитателей подводного мира, каждый из кото-



команда Criterion Studios

Aqua Tak

И слова Criterion Studios, которую, определенно, таянет к воде AquaTak — тонки на хорошо вооруженных сверхбыстрых водных мотоциклах по десяти различным трассам. Пульсметрами раскиснуть дорогу, минами обстреливать, куда же нам без них! Ни шагу ни кабельтова.

Высокое разрешение, отличный график, ночь и туман — и те в нашем распоряжении; в игровых

"ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР"

представлен
НОВЫЙ
WINDOWS
CD-ROM
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ РОССИЙСКОГО КИНОИСКУССТВА

Минимум: 4270 фильмов, 41 кинофрагмент, 580 биографий и фильмографий, 1400 слайдов, песни и мелодии экрана, история кино и ещё много интересного!

Как пользоваться:

ЭХ! РАЗ...

Вы покупаете CD-ROM с энциклопедией "Киномир 99" и высылаете нам его регистрационную карточку.

ЕЩЕ РАЗ...

Вы получаете ЛЮБОЙ CD-ROM из серии "ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР", высылаете его регистрационную карточку и ...

... получаете по почте совершенно БЕСПЛАТНО новый CD-ROM с энциклопедией "Киномир 99" сразу после её выхода!

Новые слайды, новые фильмы, новые актеры, обновление по WWW!

Еще много много

Еще много много

Еще много много

Еще много много

Еще много много

Еще много много

Еще много много

Еще много много

Еще много много

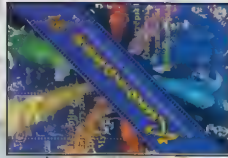
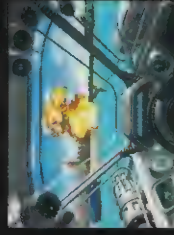
Еще много много

Еще много много

Еще много много

Еще много много

по сети, экран подплыв, пять различных видов, видеореалики с полетом и сложной камерой "живой комментатор", поддержка MMX и 3D-акселераторов — и все это AquaTak, который просто обязан выйти до ноября'97



Адрес: 107005 Москва, а/я 42
Тел./факс: (095) 147-1338
E-mail: ctda@compulink.ru
WWW: Http://www.cominf.ru



Стратегии

<Dark Reign>

<Imperialism>

<Dungeon Keeper>

<The Great Battles of Alexander>

<KKND>

44



Dungeon Keeper "...Dungeon Keeper, замечательная и остроумная антиказка, не только хорошо задуманная, но и блестяще выполненная стратегическая игра."

49



The Great Battles of Alexander

"...при всей своей игрушечности The Great Battles of Alexander является вовсе не игрушечной тактической игрой, а сложной, красивой и захватывающей интересной."

41



Dark Reign

"...все старые идеи и средства их воплощения доведены в игре буквально до совершенства."

42

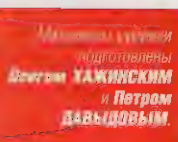


Imperialism

"Тот самый счастливый случай, когда игра превзошла все наши ожидания."



Поминование Забытых



Казалось бы, не так уж много воды утекло с тех пор, когда мы познакомились с игрой Deadlock. Новость о выходе продолжения этой стратегии, признаемся, несколько нас удивила: видимо, расхожее фольклорно-гайдаевское речение "куй железо, не отходя от кассы" знакомо даже в Ascolade. Что ж, весьма похвальное решение.



Нам же остается ждать и надеяться, что в новой игре не будет той массы нелепостей, из-за которых в свое время мы поставили на Deadlock'e жирный крест.

Уже сейчас доподлинно известно, что действие в **Deadlock 2** будет разворачиваться после битвы за Галиус-4. Оказывается, во время освоения этой прекрасной планеты были

найжены полуразрушенные поселения некоей расы Забытых, родной мир которых еще более богат, чем Галиус-4. Короче говоря, вот вам новая цель игры — найти эту планету раньше других рас и, само собой, захватить ее.

Играющего ждет долгий путь. По дороге к цели придется полупуто захватить с полсотни планет, чтобы хоть как-то подтянуться к технологическому уровню пришельцев. Без этого у вас не будет ни малейшего шанса победить чужих. В игре предусмотрены

42 сценария, причем для каждой из рас (а играть, как и в Deadlock, вы сможете за разных существ) теперь существуют разные условия, при которых может быть начата война с инопланетной цивилизацией.

Кроме того, нам обещаны 9 новых типов юнитов (что-то не жирно), включая подводные лодки, самолеты-истребители и некоторые

наземные средства. Также нам будет позволено выбирать направление атаки (в предыдущей версии, если помните, наши армии всегда начинали нападение с одной стороны — в месте концентрации защитных сооружений компьютерных оппонентов). Очевидно, это нововведение значительно разнообразит военную сторону игры.

В Deadlock 2 будет реализовано слегка измененное по сравнению с первой частью технологическое древо, при этом к некоторым открытиям игрок сможет идти разными путями. Для прожженных Deadlock'овцев найдется место для редактора миссий, с чьей помощью можно будет составлять собственную планету для multiplayer-игры. А еще создатели клянутся, что в новой игре будет принципиально улучшен AI. Но что-то не верится, особенно в свете того, что в первом

Deadlock'e AI по сути... отсутствовал как таковой.

Подведем итоги. Они пессимистичны. Смешно говорить о добавлении 9 видов новой техники как о чем-то решающем. И если создатели не позаботятся о



возможности управления отрядами игрока во время атаки, то говорить вообще не о чем! Словом, похоже, что продолжение клепаются на скорую руку, практически без изменений. Это косвенно подтверждают и скриншоты, демонстрирующие почти ту же графику (разве что несколько изменен внешний вид строений). Впрочем, давайте все-таки не будем хоронить игру до ее рождения и вспомним старинное "поживем — увидим". Хорошо?

Братья по "Спектруму"

Если вы не принадлежите к тем счастливицам, что когда-то держали дома народный компьютер Spectrum, то вы, конечно, ничего не слышали об игре Nether Earth. И зря, потому как игра была замечательная, с такими идеями и возможностями, которые и сегодня не покажутся устаревшими или исчерпавшими себя. На территории некоей абстрактной индустриальной зоны, прямой и узкой, как труба, проходили сражения между бездушными роботами, созданными руками игроков. Прелесть игры состояла в том, что мы лично "дизайнили" роботов, затем задавали каждому

творению программу действий и только после этого отпускали железных ребят на волю. В действия роботов можно было вмешиваться, и, таким образом, владельцы Spectrums играли в первую в мире (?) real-time-страте-



гию. Разработчики из Media Station явно провели немало часов за этой игрой, и бдения эти были не напрасны, поскольку их новое детище — **Extreme Tactics** — как раз и призвано воплотить замечательную идею Nether Earth'a на

современном техническом уровне.

Судите сами. Игра происходит в режиме реального времени, но вряд ли стоит вешать на нее ярлык "чей-то клон". От прочих стремительных страте-

гических собратов ее отличает возможность самостоятельно проектировать боевую технику. Как и в Nether Earth. Конечно же, здесь можно управлять спроектированными и построенными армиями, но битвы подразумеваются скорее тактические, нежели динамические, поскольку каждый из созданных вами юнитов уникален. И, естественно, этих юнитов не может быть много.

Выигрывает совсем не тот, кто успеет наклепать большее количество тупых железзяк, а тот, кто исхитрится создать настоящие произведения искусства, воплотив, например, в танке

все передовые достижения времени.

Кратце о сюжете. Он прост, если не сказать примитивен. Однако авторы уверяют, что, играя, нам будет вовсе не до него. И все же в нескольких словах: два клана сражаются на удаленной от всего цивилизованного мира планете за право единоличного владения ресурсами; первый клан носит имя Hammerhawk, второй — Bloodfox; примечательно, что отличаются они главным образом общей стратегией ведения боевых действий: воины Hammerhawk отдают свой выбор мобильной наземной и воздушной технике, люди из Bloodfox больше предпочитают

строить стационарные оборонительные сооружения, готовя силы для главного марш-броска.

Играющим не придется строить базы. Вместо этого, ориентировочно (игра еще далека от завершения), нужно будет захватывать заводы, перерабатывающие добытые полезные ископаемые в запчастки для юнитов. Кстати, подобных составных частей для сборки собственных армий предусмотрено довольно много: порядка 15 видов шасси, около 20 типов оружия, не меньше всевозможных суспензеров, коробок передач, карбюраторов, реактивных ускорителей и т.д. и т.п. Не говоря уж про специальные системы,

которые можно установить на некоторые типы созданной техники. Одно из таких устройств — Stealth Detection — позволит воссоздать нечто похожее на известный бомбардировщик Stealth.

Впрочем, разработчики готовят и массу других сюрпризов. Как вам, например, нравится возможность создания собственных компьютерных вирусов, которые, будучи запущенными в бортовые ЭВМ противника, выведут всю вражескую технику из строя или... заставят ее перейти на вашу сторону?! Разнообразие игре добавят и ее бесчисленные ландшафты: здесь будет все, начиная

с ледовых просторов и заканчивая мертвой пустыней. Кампании, кстати, могут быть не только одиночными, но и для двоих игроков. Для этого планируется обеспечить весь спектр сетевой поддержки — от модема до ставшей уже стандартом игры через Internet для 8 игроков.

По словам представителей Media Station, бета-тестирование новой игры начнется в конце июня — начале июля. Ну а к осени Extreme Tactics обещает обрести более-менее законченный вариант, после чего начнутся поиски потенциального издателя (оказывается, бывает и такое).

Буря в "Интернете"

Вал продуктов (в частности, real-time-стратегий), которые разрабатываются исключительно под Internet, хотя и имеют возможность игры в одиночку, нарастает с невероятной скоростью. Отличились многие, многие только подумывают, многие уже впряглись. Среди последних — небезызвестная Activision, работающая сейчас над игрой **NetStorm**, призванной "дать достойный отпор" неинтернетовским в своей основе, но таким все же сетевым играм, как C&C, Warcraft 2 и т.д., благодатно ласкущимся на бескрайних просторах Internet.

Действительно, Netstorm обещает стать весьма занятным продуктом, можно даже сказать, обреченным на популярность. Действие

эфирном пространстве. Каждый из игроков начинает на каком-то одном из этих островов, строя свой дворец и создавая собственные армии в надежде захватить побольше окружающей островной земли. Для чего? Острова в конечном счете являются тем самым ключиком, открывающим путь к заветной победе. Чем больше территорий вы оккупировали, тем разнообразнее список техники, которую можно произвести.

Создание каждого юнита стоит определенное количество Storm Power. Разжиться этой энергией можно лишь при уничтожении войск противника или каких-то из его построек. Кроме того, в Netstorm присутствуют 4 вида энергии

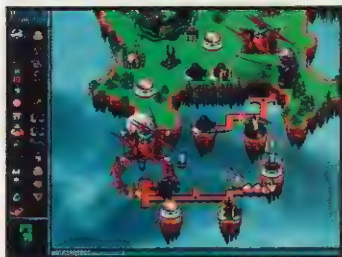
(ветер, дождь, гром, солнце), которые дают дополнительную мощь определенным типам ваших сил. Для получения добавочной энергии необходимо построить специальные храмы, которые и призывают на помощь эти небесные силы.

Кстати, во дворце у

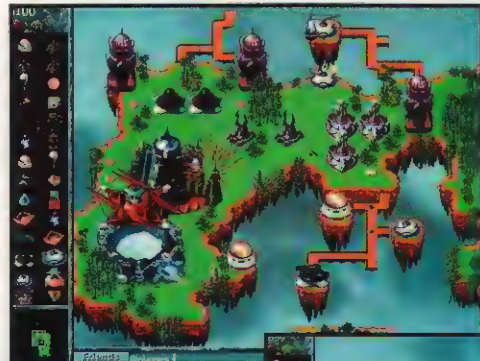
каждого из игроков находится некий Высший священник, также представляющий большую ценность. Его захват означает потерю части могущества одним из участников и, напротив, увеличение власти другого. Священники по значимости равносильны целым островам и также открывают дорогу к производству

ценным ранее маршрутам. Пока сложно сказать, насколько это удобно, но для многопользовательской игры в "Интернете" это, наверное, находка.

В данный момент Netstorm воюю "бета-тестится", и к осени, как обещают в Activision, будет уже доступен широкой публике.



игры разворачивается в сказочном мире, состоящем из нескольких островов, дрейфующих в некоем



некоторых из недоступных ранее юнитов.

Стоит отметить интересную реализацию передвижений. Хотя вся игра проходит в real-time-режиме, ее основное отличие от подобных действий состоит в том, что большинство вашей техники и построек стационарные, а мобильные силы движутся только по наме-



Война без особых причин

Real-time-стратегией удивить нельзя. Их полноводный поток протекает по руслу незабвенной реки Dune 2, образуя порой тихие старицы и песчаные отмели. Ничего



особенно нового, но иногда можно встретить захватывающие красивые пейзажи. Один из них — эксперимент разработчиков из Cavedog

Entertainment по созданию игры **Total Annihilation**. (Кстати, издателем новой игры выступит GT Interactive, что само по себе уже говорит о многом.)

Начнем, как обычно, издалека, то есть с сюжета, благо он убого-традиционен. В Total Annihilation две стороны воюют на протяжении нескольких тысяч лет на необъятных просторах Галактики. Причины

вражды? Они настолько тривиальны, что не заслуживают даже упоминания. Все. С сюжетом покончено.

Для каждой из сторон предусмотрено по 25 миссий, которые, к сожалению, проходятся абсолютно линейно. Суммарно в Total Annihilation наличествуют 150 видов техники и зданий, по 75 у каждого из противников. Со всем этим игроку предоставляется возможность строить базы, добывать и собирать разнообразные ресурсы, посылать свои войска в атаку и т.д. Но главное не это, главное — честный трехмерный engine, впервые написанный для игры этого жанра: полностью трехмерные ландшафты, построенные по строгим правилам стереометрии; физическая правильность моделей создает действительно непередаваемое ощущение реалистичности — скажем, установив

позицию на вершине холма, мы получим тактическое преимущество в обороне или засаде... Отдельных словес заслуживает изображение людей и

особенностей ландшафта меняются и скорости передвижений подразделений — понятно, что в гору танк будет ехать значительно медленнее, чем под гору,



техники — также полностью трехмерных, как и ландшафты. Все постройки на базе и техника — это полигональные модели, просчитываемые в реальном времени. На фоне реалистичных пейзажей они смотрятся просто великолепно! По заявлениям авторов, не меньшее очарование игровой атмосфере

а в лесу он может и вовсе не пробраться сквозь вековые деревья. Учитывать придется все, даже скорость и направление ветра. Пожалуй, впервые мы увидим настолько реалистичный real-time C&C-клон.

Multiplayer-игра, естественно, планируется и планируется поддерживающей все мыслимые опции. В



придадут и спецэффекты, в частности, планируется применить технологию light-sourcing (расчет распределения света от различных источников освещения).

Надеясь "выжать" из своего engine все, на что он способен, авторы реализовали "правильное" поведение техники: в зависимости от

этой связи любопытен девиз фирмы-производителя: "Каждую неделю — по новому юниту". Иначе говоря, мы сможем регулярно скачивать с Web-сайта компании все новые и новые виды боевой техники, дабы немедленно использовать их в любой multiplayer-игре. Да здравствуют 3D-модели!

КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ПО СЕТИ

Quake, Red Alert, WarCraft, Diablo, K&ND и еще более 20 популярных игр!

- Возможность сыграть с живыми соперниками (до 10 игроков одновременно) в известные и любимые, а также новые компьютерные игры.
- По-настоящему мыслящий противник, азарт, настоящей победы, возможность проявить находку, ума и талант стратега.
- Возможность командной игры (партия компьютеров или группы друзей).
- Капосалая-разрядка и море удовольствия.

Проводятся турниры по популярным играм.

Звоните!

Мы рады видеть вас с друзьями ежедневно без выходных и перерывов с 11⁰⁰ до 24⁰⁰ по адресу:
Москва, Садовническая ул., д. 25 (бывш. ул. Осипенко)
Телефон: (095) 230-6276

Стоимость 1 часа игры — 12000 руб.

Спонсор клуба и турниров
КОМПЬЮТЕРНАЯ МАШИНА

ОРКИ



Пионер — пример

Dark Reign

Итак, в чем же состоит завязка новой игры? Уже из названия ясно, что речь пойдет о любимых темных силах, правящих...

разумеется, Галактикой. Управление Галактикой — дело весьма накладное, и в конце концов большие боссы решили, что маленького чемоданчика денег им уже не хватает и что для полного счастья нужен, как минимум, денежный звездолет. Ну а как при столь благородной цели обойти вниманием такое серьезное средство убеждения, как супероружие будущего, способное уничтожать целые планеты? То-то и оно, никак не обойти. Но ведь само оно не появится, его еще надо изобрести... А корабль с главным ученым на борту, как назло, попал в аварию, и теперь этот милый человек ждет, пока его подберут родные имперские силы.

Вот, собственно, и все. Игры могло и не быть, если бы не группа жадных пионеров, которые свято верили, что боссы не должны получить своего денежного звездолета. Куда смотрела пионерская организация и родители, остается загадкой, известно лишь, что дети решили убить ни в чем неповинного ученого. Негодяя, да и только! Да,

чуть не забыл. Вы и есть предводитель этих самых зверствующих подрывников-любителей, которым предстоит преодолеть сопротивление имперских сил и совершить кровавое убийство. Вы готовы к этому? Надеюсь, что нет...

Но перейдем к самой игре. Если говорить откровенно, то ее можно сравнить с... Final DOOM. То есть с игрой, которая вполне достойна закрыть всю линию бесчисленных клонов, слегка отличающихся от C&S. Ничего принципиально нового в игре нет, хотя в начале своего пути разработчики и обещали трехмерные ландшафты, воронки от взрывов и все такое прочее... Но сегодня с надеждой на то, что все это появится в полной версии, туго.

Впрочем, я не зря сказал, что игра ДОСТОЙНА стать завершающей. Достойна потому, что все старые идеи и средства их воплощения доведены в ней буквально до совершенства. Когда мне говорили, что K&K&D принципиально отличается по графике от того же C&S, я недоумоенно пожимал плечами... Увиденное в Dark Reign действительно убеждает, что это хотя и не принципиально новый уровень, но все же заметный шаг в сторону улучшения графической стороны игры.

Холмы и овраги, бесплодные озера, великолепные вековые деревья и не менее живописные утесы — все это предельно натурально и исчерпывающе самодостаточно. Играть, я отчетливо понимал, что это не

прорыв, но ни разу не смог поймать себя на мысли, что-де мне не нравится то, это, пятое, десятое. Не было этого.

Напротив, увиденное впечатляет. Что касается юнитов (всех без исключения), то плавность и реалистичность их движения и вовсе вызывает восхищение. Надо видеть, как танк начинает пробуксовывать в грязи, а выехав на дорогу, мгновенно набирает огромную скорость и на полном ходу мчится к цели. Не менее эффектно смотрятся и прыжки со склонов всевозможных бугров и горюшек.

Разработчики скупко обещают, что "разнообразие доступных строений и военной техники приятно удивит кого угодно". Как, впрочем, и разнообразие ландшафтов. К демо-версии игры прилагается редактор уровней, и автор этих строк самолично смог убедиться, какие великолепные пейзажи подвластны этому инструменту. Можете себе представить, что с этим сделают профессиональные дизайнеры и просто русские народные умельцы?!

Создатели не упустили и такой важный момент, как захват заложников. Да-да, это доступно! А еще в полной версии появится возможность засылать отряды камикадзе в тыл врага, а также осуществлять множество других симпатичных операций, которые пока держатся в строжайшем секрете.

Кстати, играющий сможет регулировать и степень агрессивности собственных войск, меняя их поведение от глубокого клинча до самоубийственных атак. Удобна и возможность создания маршрута нападения — так будет обеспечена массированная атака

Тем, кто больше не может слышать о C&S-клонах, рекомендую перевернуть страницу, потому что речь сейчас пойдет именно о них. Тем же, кто продолжил чтение, могу сообщить, что ребята с аллергией на C&S-продолжения многое потеряли, потому как данный клон обещает быть всем клоном клон. В наших жадных до всего нового руках оказалась ранняя "бета" Dark Reign от Activision, и хотя в ней всего лишь один уровень, свое мнение об этом детище любимого многими стратегического жанра мы сложили. И, вопреки всем ожиданиям, мнение это весьма положительное. Что, впрочем, и предполагалось, поскольку главным дизайнером игры является Ron Millar, наверняка известный вам по такому бесспорному хиту, как Warcraft 2...

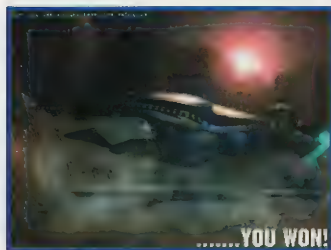
сразу с нескольких сторон.

В дополнение ко всему, вы не ограничены в месторасположении строений собственной базы, так что у игрока есть полная возможность по собственному выбору решать, где будут находиться ключевые объекты.



Словом, очевидно, что у игры есть потенциал. Поэтому давайте наберемся терпения и подождем релиза. Скорее всего, он появится уже в начале осени. И тогда мы обязательно вернемся к Dark Reign'у, наверное, самому ожидаемому C&S-клону.

— Петр Дьячков



Империализм пройдет!

Imperialism

Рыба начинает гнить с головы. Откуда начинается загнивание капитализма, для подавляющего большинства граждан остается загадкой. Однако скоро у нас будет возможность самостоятельно получить ответ на этот вопрос, ведь нам на помощь спешат разработчики из Frog City, приготовившие вкусную демо-версию своей новой экономико-стратегической игры с характерным названием Imperialism. Что в переводе на русский общедоступный есть "Окончательный продукт разложения небезызвестного общественно-политического строя".

Если вы не играли в Railroad Tuscany, если никогда не испытывали чувства полного удовлетворения от Capitalism'a, если при слове экономическая (экономико-стратегическая) игра вы недоуменно пожимаете плечами, если, наконец, в детстве вас обделили этим прекрасным чувством счастья от игры с друзьями в "Монополию" (или "Менеджер"), то, вероятно, вы считаете, что уже никогда не полюбите подобные игры.

Но подождите. Никогда не говорите никогда. Хотя бы потому, что "Империализм" — это одновременно и достойная стратегия, и прекрасная экономическая игра. Итак...

У вас никогда не возникало ощущения, что в одной из лучших стратегических игр, Civilization, чего-то не хватает? А когда вы играли в Capitalism, не посещало ли вас ощущение необходимости чего-то большего — вроде военных действий? Если такие мысли время от времени приходили в вашу светлую голову, то мы с другом пойдем. Так вот, Imperialism как раз и сочетает в себе глобальность Civilization и бесподобную продуманность Capitalism'a!

Вкратце об идейной основе проекта. Играющий — глава одной из стран мира, пережи-

вающей НТР. Его задача — превратить страну в мировую сверхдержаву (чтобы остальные уважали и боялись). В ваших руках сосредоточены все нити управления государством: политика, армия, экономика. Начнем с последней.

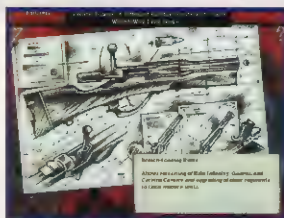
Ресурсы и их разработка
Стартуя, необходимо навести порядок на собственной территории. "Создав" геолога, вы можете начать поиск всевозможных полезных ископаемых. За один ход команда геологов способна проверить один участок местности. Если ископаемые найдены, то это явный повод для банкета. Здесь можно начинать строительство шахты и приступать к добыче.

Опция "Железная дорога" доступна, поэтому для быстрой доставки минералов в столицу неплохо бы провести к шахте рельсы. Если ж.д. полотно будет проходить вдоль побережья, не будет лишним построить рядом порт, чтобы впоследствии, занимаясь морской торговлей, иметь под рукой удобное средство доставки. Впрочем, на торговле мы остановимся чуть позже, а пока давайте вернемся к очень полезным ископаемым. К примеру, из леса вы сможете делать отличные доски (спектр применения едва ли не бесконечен). Железная руда — это будущая сталь. Хотя, очевидно, что сооружение соответствующих перерабатывающих заводов стоит денег, так что, возможно, некоторые месторождения имеет смысл приберечь на потом. Да, и не забывайте о "продуктовых" промыслах: рыба плавает в океане, зверье бегает в лесу. Представляете?!

Пролетарии

На фабриках, несомненно, работают. Причем рабочие. Но вы наивны, если думаете, что все пролетарии имеют одинаковые способности и навыки. Ничуть. И у играющего есть возможность исправить эту ситуацию, направив часть

персонала на обучение в специальную школу повышения квалификации. Сразу отмечу, что всего градаций существует 4. И, разумеется, чем квалифицированней рабочий, тем больше денег ему придется платить. Не стоит забывать и о том, что работники тоже люди и ничто человеческое им не



чуждо. К примеру, они хотят питаться. Желательно — усиленно. Словом, подумайте о наличии полных продуктовых закромов, ибо нет ничего страшнее голодного народа. Голод грозит революцией, в лучшем случае — периодическими забастовками. Ни то, ни другое, не есть хорошо.

Торговля

Как известно, реклама — двигатель торговли. Внимание, вопрос: двигателем чего является торговля? Если не догадались, вот правильный ответ: прогресса. Да-да, именно прогресса! Так что торговлей вам придется заниматься в полном объеме.

Естественно, торговля происходит между странами. Заканчивая ход, вы сообщаете, какое количество продукции/сырья/военной техники/еtc

Империализм есть паразитический загнивающий капитализм. Ульянов (Ленин)

хотите продать или, наоборот, купить. В конце хода становится известно, готов ли кто-нибудь заключить с вами сделку. И если да — торгуйтесь.

Не менее важна и возможность заключать глобальные торговые соглашения. В этом случае разнообразные "начинающие капиталисты"

бросятся заниматься этим выгодным делом, в результате чего вы получите дополнительные доходы и укрепите добрососедские отношения с другой страной. Полезен и такой "финт": не старайтесь сдирать последнюю шкуру с купцов, напротив, субсидируйте им торговые операции под определенный процент.

Если вы не находите с какой-либо страной взаимопонимания, всегда можно объявить эмбарго. Уверю вас, "шалуны" скоро одумаются — разумеется, если сотрудничество с вами было им выгодно или необходимо.

Возвращаясь к торговле, можно с уверенностью сказать, что особенно выгодно закупать по дешевке сырье у малоразвитых стран, перерабатывать его на своих фабриках, после чего продавать им же, но уже в виде готовой продукции и за огромные деньги. И ведь они их заплатят!

Научные исследования

Если в стратегической игре нет науки, то в большинстве случаев это уже нечто





неполноценное. Конечно же, в Imperialism'e эта отрасль присутствует. Я даже не ожидал, что местное научное древо будет настолько крупным. Одновременные исследования ведутся во множестве областей. Во-первых, изучаются новые виды фабрик, шахт и перерабатывающих заводов, железных дорог и паровых машин. Во-вторых, нам предстоит направлять исследования в военной области, создавая все новые и новые виды армий, перед которыми не сможет устоять никто! Следует отметить историческую и техническую достоверность, с которой в игре рассказывается о всевозможных функциональных назначениях разрабатываемых технологий.

Дипломатия

Одно из основных мест в игре занимает дипломатия. Как мы уже сказали, Imperialism — настолько же экономическая игра, насколько и стратегическая. Так что не удивляйтесь возможности заключать пакты о ненападении, альянсы и

даже объединять разные страны, создавая Империю!

Для начала необходимо построить посольства на территории тех государств, с которыми вы планируете вести дела. Неплохо также заключить и соответствующие торговые соглашения, о которых мы говорили выше. Кстати, для поднятия уровня дружелюбия вы можете преподнести державам... некоторые суммы денег в качестве знака доброй воли. Как, впрочем, и требовать с них определенную дань. Чувствуя в себе силу, вполне можно запугать одну из развивающихся стран угрозой вторжения и запросто поднять ее под себя, с каждым годом требуя все больше и больше. Смотрите только, чтобы самому не оказаться в аналогичной ситуации.

Военные действия

Даже если военные действия сводились бы к элементарному введению войск на территорию другого государства и моментальным подсчетам результатов сражений, то игра все равно была бы великолеп-

ной. Но в ней предусмотрено куда больше возможностей! Вплоть до тактических сражений, где вы сможете, не торопясь (нет real-time'а!), продумать стратегию наступления и показать все свои полководческие дарования в наилучшем виде. Конечно, эту опцию тактических битв можно и отключить, и тогда все приобретет вид сражений а-ля "Цивилизация", где побеждает сильнейший.

Отдельно следует сказать про военных лидеров, кои растут в рядах ваших армий. Если кто-то выбивается в генералы, то вы можете назначить его командующим. Присутствие людей в лампасах значительно улучшает возможности ваших сил и их волю к победе.

Разумеется, стратегическая игра была бы неполной без детального описания войск играющего. Начнем с пехоты и кавалерии, у которых предусмотрены такие параметры, как огневая мощь, дальность передвижения в бою за один ход (мобильность), дальность стрельбы, а также возможности по оккупации и удерживанию обороны. Не хуже обстоят дела и с вашими морскими силами. Корабли характеризуются огневой мощью и дальностью стрельбы, а также толщиной брони, размерами корпуса и грузоподъемностью.

И снова о войне. Ведь боевые действия, вы можете не только оккупировать другие государства и завоевывать их, но и осуществлять их блокаду; "на водах" можно устраивать охоту за вражескими торговыми и военными флотилиями. И т.д. и т.п.

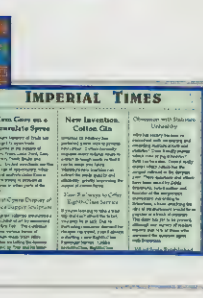
Пресса

Одна из оригинальных игровых находок состоит в том, что вы узнаете о новостях из... газет. К примеру, попытавшись заключить альянс с каким-то государством, через месяц вы, листая подшивки, можете обнаружить статью, посвященную этому факту. В случае же ведения военных действий вы получаете целую хронику событий! Конечно, кому-то это может показаться несколько нелогичным, но, поверьте, идея с прессой выполнена просто великолепно, и читать газеты — сущее удовольствие.

Авансы и предсказания

Тот самый счастливый случай, когда игра превзошла все наши ожидания. Уверен, у "Имперализма", когда он наконец будет закончен, есть все шансы стать лучшей экономической стратегией года (уж номинации точно не избежать). Возможно, я перехваливаю и вообще завишаю планку, но мне почему-то кажется, что игра является логическим развитием незабвенной "Цивилизации". А ведь это всего лишь "дема". В которой умышленно вырезаны многие игровые возможности, а продолжительность игры сокращена до 10 лет (в полной версии — 100 лет)...

— Петр Давыдов



Game EXE
НАШ ВЫБОР

Дети подземелья

Evil, Malice, Death, Decay.
There really is no better way.
(Демонская цитатка)

Они приходят ко мне только ночью, потому что здесь всегда царит ночь. Стены в белое, честные до отражения, благородные до тошноты. Герои...

Они громко говорят и гремят мечами, чтобы скрыть свой страх.

Они утверждают, что пришли освободить землю от Зла.

Но они пришли по адресу. Я давно знаю их. Прочные стены скрывают лабиринт коридоров от любопытных глаз. Скрытые ловушки расставлены в укромных местах. Воинственные герои проводят часы, занимаясь в тренировочных залах. Мудрые монахи корпят над манускриптами в пыльных библиотеках, изобретая новые заклинания. Мастеровитые тролли караулят в моих подземных цехах.

В коридорах уже кипит, и палач уже начал выискивать орудия пыток. Скоро я расскажу своим гостям смысл слов Мучение и Смерть.

Может, пожалеть в мой мир, я — Хранитель Подземелья, Dungeon Keeper.

Они приходят ко мне только ночью, потому что здесь всегда царит ночь. Стены в белое, честные до отражения, благородные до тошноты. Герои...

Они громко говорят и гремят мечами, чтобы скрыть свой страх.

Они утверждают, что пришли освободить землю от Зла.

Но они пришли по адресу. Я давно знаю их. Прочные стены скрывают лабиринт коридоров от любопытных глаз. Скрытые ловушки расставлены в укромных местах. Воинственные герои проводят часы, занимаясь в тренировочных залах. Мудрые монахи корпят над манускриптами в пыльных библиотеках, изобретая новые заклинания. Мастеровитые тролли караулят в моих подземных цехах.

В коридорах уже кипит, и палач уже начал выискивать орудия пыток. Скоро я расскажу своим гостям смысл слов Мучение и Смерть.

Может, пожалеть в мой мир, я — Хранитель Подземелья, Dungeon Keeper.

Игра, о которой пойдет речь, шла к нам долго и трудно. Крики о "самой ожидаемой игре 1996 года" в 1997-м слегка поутихли, а затем и вовсе стыдливо-

смолкли, оставив после себя восторженные рецензии независимых экспертов, датированные февралем 96-го. В какой-то момент показалось, что Dungeon Keeper никогда не увидит свет. Но игра была жива, она постоянно менялась, и периодические утечки информации от бета-тестеров поливали масла в огонь, внося дополнительную путаницу. Кто-то называл Dungeon Keeper "ultimate Hack&Slash RPG", кто-то — "fantasy adventure", кто-то — "клоном Warcraft 2". Месяц назад поползли слухи, которые затем были официально подтверждены Bullfrog: да, работы над игрой заканчиваются, Dungeon Keeper выйдет осенью, а может быть, даже раньше. И вот, наконец-то, долгожданная "лучшая игра 1996-го", обросшая молвой и сплетнями, явила себя миру.



Diablo наизнанку

Несмотря на все перипетии,

фабула игры оставалась неизменной и продолжала притягивать своей острой новизной и оригинальностью всех любителей прекрасного. Куда испокон веков направляли свои стопы герои всех мастей? Где искали они таинственные клады и сокровища? И где, по общему убеждению, находится источник всех несчастий и мирового Зла? Разумеется, под землей. Начиная с настольных ролевых игр седой старины (Dungeons&Dragons) и заканчивая последними компьютерными RPG вроде Daggerfall и Diablo, путешествия и поиск себе неприятностей в подземельях являлись общим правилом.

И вот однажды, в одной голове (несомненно, светлой) возник вопрос: а каково приходится хозяевам этих подземелий? Что они чувствуют, когда герои, размахивая мечами и палицами, группами и по одиночке ломаются в их дом, рушат все, что ломается, воруют

все, что плохо лежит, да еще и жизнь самого хозяина не прочь забрать? В попытках ответить на этот вопрос и родился Dungeon Keeper, замечательная и остроумная антиказка, не только хорошо задуманная, но и блестяще выполненная стратегическая игра.



Мы не одиноки под землей

Итак, как вы уже должны были догадаться, мы играем за могущественного черного мага злого, коварного и жадного. Глубоко под землей строит он свой дворец, добывает сокровища, занимается исследованиями в магических науках и воспитывает собственных слуг. Это идиллическое существование периодически нарушается непрошеными гостями — героями, которые все время чем-то недовольны, ворами, которым спать не дают мысли о наших сокровищах, и прочими личностями, цель визита которых





открывается только на дыбе.

Таков был сюжет первоначальной версии игры. Очевидно, создатели сочили, что такое пассивное, оборонительное поведение Хранителя Подземелья скоро ему наскучит, и "зарыли" под землю магов-конкурентов. Теперь наша цель — не только построить надежную оборонительную систему от героев, но и расправиться с прочими подземными обитателями. От миссии к миссии растет сложность задач, добавляются новые помещения, новые монстры и новые враги. Сменив не один десяток подземелий, уничтожив массу Героев и Магов, мы приближимся к победному финалу — некогда райский континент превратится в выжженную пустыню. Смех навсегда умолкнет в этих краях, трава перестанет расти, а солнце — светить. Короче, создастся нормальная, рабочая обстановка для повелителя черных сил. Не правда ли, ради такой замечательной цели стоит пройти игру до конца?



Quake в миниатюре
Раз уж мы говорим о такой необычной, нестандартной игре, давайте откажемся от классической схемы повествования и побеседуем о графике. На мой взгляд, именно графический engine превращает Dungeon Keeper в нечто большее, чем просто real-time-стратегию. Без него у

Bullfrog вышла бы максимум отличная игрушка уровня Theme Hospital, но то, что мы видим сегодня, заставляет говорить о прорыве в области стратегических игр. Почему? Дело в том, что в Dungeon Keeper все подземные лабиринты выполнены в честном 3D. Очевидно, в игре использовался доработанный engine от Syndicate Wars, а визуально происходящее на экране больше напоминает Quake. Удивительно, какое буйство красок программисты сумели вместить в 256 цветов! Распределение света и теней от многочисленных источников рассчитывается в реальном времени, прозрачный туман, волнующаяся гладь воды, разноцветные сполохи огня — все эти эффекты сделают имя любой action/adventure, а ведь перед нами гораздо более сложная и интересная стратегическая игра! В любой момент мы можем рассмотреть лабиринт под нужным углом, увеличить или уменьшить изображение и даже — вселиться в любого из обитателей нашего подземелья и самостоятельно побродить по сумрачным коридорам подземного царства. И не просто пассивно гулять, а участвовать в битвах, проводить дальние рейды, короче, в самый ответственный момент брать дело под собственный контроль. Насколько применим этот метод в стратегической игре, мы еще поговорим, но как бы там ни было, эффект "участия" возникает совер-

шенно потрясающий.

Единственная "двухмерная" ложка дегтя в этой "трехмерной" бочке меда — спрайты существ. Если смотреть издалека, с высоты птичьего полета, они вполне вписываются во все это Quake-подобное роскошество, однако при ближайшем рассмотрении наши верные слуги оказываются плоским набором огромных пикселей, возвращающих нас во времена Wolf3D. Но, как говорится, не все сразу, господа, не все сразу! Дойдет время и до трехмерных монстров. А пока то, что происходит на экране Dungeon Keeper, я без тени сомнения могу назвать ЛУЧШИМ из того, что было создано для стратегических игр. На этой высокой ноте позволю перейти непосредственно к описанию игры.



Один день из жизни Черного Властелина

Если вы думаете, что Хранитель Подземелья просто сидит на своем троне, увитом живыми змеями, выглядывая в волшебную сферу, а все вокруг само по себе строится и налаживается, вы здорово ошибаетесь. Жизнь Черного Властелина полна проблем и забот, и порой очень житейских. Ему приходится быть стратегом, экономистом, дипломатом и даже воспитателем.

В первую очередь надо заняться обустройством собственного жилища. Чаще всего его новое

обиталище не содержит ничего, кроме единственной комнаты — Сердца Подземелья (Dungeon Heart). В центре этой комнаты установлен магический кристалл, и, потеряв его, Властелин лишится всей своей силы. Кроме того, под землей всегда найдется как минимум один Портал. Через него в подземный мир, привлеченные слухами о новом Властелине, проникают всевозможные магические существа. Портал — это самый надежный способ пополнить собственную армию, поэтому сразу же следует прокопать ход от Сердца Подземелья до Портала.

Естественно, копать новые ходы под землей Хранителя никто не заставит, на то есть слуги. Бессловесные и грубые (бесенята) выполняют основную работу по сооружению подземелья: копают проходы и комнаты, выкладывают полы мозаикой, укрепляют стены, добывают золото и алмазы. Эти жалкие существа находятся в нашем безраздельном подчинении и ничего не требуют взамен своего труда. Вы можете создать любое количество рабов, были бы деньги на заклинание.

В начале игры положение у нас неважное — одна комната, несколько слуг и чуть-чуть золота. Впрочем, этого достаточно, чтобы построить все остальное. Первым делом нам понадобится место для хранения золота — Сокровищница. Затем





нужно на карте отыскать месторождения золотой руды и прорыть туда шпек. Потом следует подумать о жилищных условиях будущей армии. Потребуется комната для отдыха, где уставшие после трудов существа будут спать, а также придется построить небольшую птицеферму. Исторически сложилось, что свежие цыплята в меню устраивают практически всех темных созданий. Теперь, когда в вашем подземелье есть где жить и что поест, из портала потянутся первые гости. Чтобы они не шатались по замку без толку, постройте тренажерный зал и отправьте подопечных на занятия.

Если с деньгами все в порядке, соорудите библиотеку и живите в гостях орлоков. Маги займутся изучением старых фолиантов и постепенно откроют секреты новых строений и магических заклинаний. Вскоре им станет известна тайна постройки мастерских, и тогда, привлеченные возможностью поработать руками, явятся тролли. Отделив свое подземное царство от внешнего мира и расставив ловушки, умело сработанные троллями, можно сказать, вы готовы к испытаниям. Игра только начинается.

Все вышеописанные действия придется производить каждый раз заново, от миссии к миссии. Если вам это наскучило, воспользуйтесь услугами компьютерного ассистента. Он самостоя-

тельно спроектирует систему туннелей и комнат, отдаст необходимые приказы рабам и даже будет самолично шлепать их, чтобы те работали активнее. Правда, я бы не доверял ассистенту строить за меня мой дом, разве что в самом начале. Дело в том, что помощник может в пылу строительных работ размахнуться и влезть прямо на территорию одного из противников. А если мы не готовы к сражениям, это равносильно проигрышу. Через открывшиеся проходы полезут все кому не лень, и проблем будет масса. Очевидно, именно поэтому разработчики предоставили нам возможность регулировать степень "полномочий" электронного ассистента.



Слуги Властелина

Всего в Dungeon

Keeper около двух десятков различных монстров. Это количество не покажется маленьким, если учесть, что все они — яркие индивидуальности и ведут себя совершенно по-разному. Например, Bile Demon'ы — большие обжоры и труднее всего обходятся без еды. Они будут спать в своих норах, пока не учуют запах свежих цыплят на птицеферме, и ни за какие коврижки их оттуда не выгонишь. Пауки в свободное от работы время порой проникают в тюрьму и оклеивают несчастных жертв прочной паутиной. Зарадочные Mistress часами просиживают в пыточной, наблюдая за палачом. Смертельно опасные Horged Reapers'ы совершенно не переносят общества и настолько круты, что

убивают всех подряд, не разбирая, кто свой, а кто чужой. Если к вам в гости пожаловал такой субъект, стройте скорей отдельную спальню, столовую и тренировочный зал, иначе быть беде.

Разумеется, ведя боевые действия, необходимо учитывать индивидуальные особенности каждого жителя Подземелья. Мужики быстро летают, но и умирают тоже проворно. Драканы перемешаются очень неторопливо, но в бою превращаются в настоящие машины смерти, владея одновременно магией и холодным оружием. Ворлоки очень слабы, но умеют лечить себя и к тому же на высоких уровнях пользуются разрушительными заклинаниями. Все эти качества ваших подопечных легко проверить, вселившись в них. Предупреждаю сразу: Жуком лучше не становиться, вредно для психики. Представьте себя в шкуре еле топчущего восьмью ножками существа, ползущего где-то на уровне пола, и вы поймете, о чем я



Воспитание

Если наши рабы, imp'ы, слушают нас беспрекословно и не требуют ни сна, ни отдыха, все остальные обитатели подземелья ведут себя достаточно самостоятельно и всячески проявляют свой крутой нрав. Во-первых, они требуют за свою службу деньги, и когда наступит день "расплаты", дружной толпой идут в Сокровищницу и берут, что им причитается. И очень, кстати, возмущаются, когда находят казну пустой. Кроме того, жители подземелья любят поесть и поспать и не

выносят тесноты и давки. От житских неурядиц у них ухудшается настроение, начинаются ссоры и драки, а то и откровенный вандализм по отношению к вашей собственности. Более того, иногда особенно возмущенные экземпляры могут попросту покинуть наше обиталище в поисках лучшего Хозяина.

Чтобы не допускать подобных эксцессов, в арсенале Хранителя есть масса всяческих средств — от кнута до пряника. Во-первых, конечно, следует следить, чтобы у обитателей всегда было место для отдыха. Есть некоторые расы, которые не переносят соседства с другими. Вы устанете постоянно разнимать дерущихся домочадцев. Поэтому для таких "хулиганов" лучше построить отдельные покои и персональную столовую. Во-вторых, деньги. Кто захочет служить нищему Хозяину? Чем выше уровень создания, тем большую мзду он требует за лояльность. Так что очень важно своевременно выплачивать зарплату.

Впрочем, у вас может сложиться впечатление, что речь идет о каком-нибудь Theme Park или Theme Hospital, с их цивилизованными средствами воздействия. Спешу вас разубедить. Если вам кажется, что ваши подопечные работают не достаточно усердно, вы можете их поколотить или посадить в тюрьму. В тюрьме у нарушителей правопорядка будет время подумать о своем поведении. Только не забудьте вытащить заключенных через некоторое время, иначе они издохнут от голода. Для особенно тяжелых



случаев всегда должна быть в запасе пыточная камера. Крики жертвы очень хорошо слышны в тихих коридорах, и, будьте уверены, остальные обитатели сделают для себя важные выводы.

Тренировка

Каждое существо в Dungeon Keeper имеет свой уровень. С возрастом уровня монстр становится крепче и обретает новые умения и заклинания. Самый естественный способ повысить уровень собственных слуг — заставить их тренироваться. Хватайте их за шкуру и бросайте в зал. Возможно, вам придется расширить тренировочные площади, потому что едва ли есть что-то важнее для победы, чем хорошо обученная армия. Не забудьте только, что обучение платное, и платите за него вы. Более того, чем выше уровень существа, тем больше золота оно требует в качестве зарплаты. Всего уровней десять, и на последнем с некоторыми созданиями происходят трансформации — например, Demon Spawn превращается в Dragon (одного из лучших бойцов в игре), а вампиры приобретают бессмертие и в случае гибели всего лишь теряют уровень.

Наука

Наукой у нас в подземелье занимаются Warlock'и. Стоит построить библиотеку, как они сбегутся к вам в гости из всех миров. Работая в библиотеке, они периодически открывают то секрет очередного заклинания, то планы постройки новых помещений. Новые

помещения, в свою очередь, привлекут в Подземелье свежие силы. Например, тролли приходят поработать в мастерские, а Mistress слетаются после постройки пыточной. Получается, что ворлоки — самые важные персонажи в игре, потому что без них развитие остановится в зачаточной фазе. Единственное, что можно посоветовать, — выгоняйте своих ученых иногда размяться на макиварах — а то, засидевшись в библиотеках, они так и останутся на первом уровне.

Строительство

О большой части помещений, доступных в игре, вы уже знаете. Строятся они весьма нестандартным способом. Сначала рабы прорывают в скалах комнату. Затем они же выкладывают ее пол магическим паркетом, и только потом поверх этого покрытия мы строим нужные помещения. Размеры их не ограничены, и мы можем отвести под постройку столько места, сколько сочтем нужным. Ограничить нас в состоянии только края карты и сумма наличных денег, ведь "квадратный метр" некоторых комнат может стоить очень и очень дорого. Такая гибкая система строительства позволяет в случае необходимости без труда расширять границы помещения или, наоборот, отдавать часть площади другим постройкам.

Что еще можно возвести в подземелье? Мосты для соединения территорий, отделенных водой или лавой. Сторожевые

посты, на которых можно располагать дежурных. Дозорные начнут деловито рассказывать вперед-назад в своем укреплении, периодически сменяясь на еду и сон.

На клалбище всегда болотный туман и слышен заунывный звук колоколов. Сюда рабы приносят трупы павших на поле брани, иногда здесь выползают вампиры. Кстати, если заморить в тюрьме голодом какого-нибудь пленника, он может превратиться в Скелета, и это еще один (не самый гуманный) способ пополнить свое воинство.

Храм. Сюда ваши подопечные будут приходить для успокоения своей грешной души, а кроме того, вы можете использовать его алтарь для жертвоприношений. Естественно, что выбрасывать собственных слуг в воду никто просто так не будет, и Темные Боги частенько вознаграждают вас, присылая, например, Mistress вместо двух ненужных паучков. Или если утопить в ритуальном бассейне всех своих ипр'ов, это сразу снизит стоимость их "создания". В общем, попробуйте, повыкидывать своих гостей в храм, и, уверен, вы откроете много интересного.

Война

Нельзя ни на минуту забывать, что, пока вы добываете золото, обучаете свою армию и мастерите новые ловушки, где-то в прохладной подземной глубине ваш сокровенный враг делает то же самое. Одно неверное движение — ваша защита рухнет, и в образовавшийся проход лезут супостаты.

При правильно организованной обороне пришельцы могут и не добраться до ключевых объектов живыми, и вмешательство ваших подчиненных не потребуется. Многочисленные ловушки вроде мин с отравленным газом, огромные валуны в узких коридорах и крепкие двери затруднят продвижение неприятеля и ослабят его. Помните, что мы играем за Хранителя Подземелья, могущественного мага, который может пользоваться множеством заклинаний. Мы в состоянии напустить на нападающих мор, молнии и огонь. Но если вдруг нам лень или просто кончились деньги (заклинания в игре ох как недешевы), дело принимается на плечи слуги.

Реализация новых действий в Dungeon Keeper уникальна. Вы не можете, как во всех C&C-клонах, выбрать "юнит" и приказывать ему "иди туда-то". Здесь вы просто хватаете его за шкуру и бросаете в нужное место. Для пушного эффекта можете дать ему пинка. Схватить можно сразу до восьми созданий, а если нет времени ползать по лабиринту и искать нужных, выберите потребных существ на специальном экране.

Герой, пробравшийся на нашу территорию, находится в заведомо проигрышном положении — Хранитель может собрать четырех ворлоков и четырех демонов, а затем в буквальном смысле выбросить их героя на





Системные требования:

Pentium 60,
8 Мбайт RAM,
4-скоростной CD-
ROM, 80 Мбайт на
HDD, Windows 95/
MS-DOS

голову! Представляет, как он испугается!

Если сражение идет сразу в нескольких местах и количество участников велико, управлять боем становится несколько сложнее, ведь всюду не поспеешь. Поэтому создатели предусмотрели специальный экран, на котором отображается краткая информация обо всех активных стычках: количество и состав участников, состояние их здоровья. Кликнув правой кнопкой мыши на нужной "рожице", можно моментально "перенестись" в место битвы, вселиться в одного из персонажей и самостоятельно участвовать в сражении, или выбрать на панели заклинаний нужное (например, заклинание или молнию) и помочь своим подчиненным "воздух". Слугам можно приказывать не убивать своих жертв, а заключить их в тюрьму. Помучив их несколько дней, мы, возможно,

убедим их перейти в лагерь черных сил, и таким образом получим новых сильных союзников.

Затягивать боевые действия ни к чему. Содержание большого Подземелья и множества тренированных слуг обходится в целые состояния, а запасы золота на карте ограничены. Поэтому волей-неволей приходится выбирать за пределы прочных стен и атаковать врагов. Обычно целью наших посягательств является Dungeon Heart неприятеля. Добравшись до него через паутину коридоров, пройдя через все ловушки и уничтожив всех обороняющихся, мы фактически одерживаем победу.

Рано или поздно к вам в гости явятся хозяин земель. Этот исключительно благородный и честный рыцарь наконец-то позволил обратить внимание на то, что делается у него под ногами. Что ж, надеюсь, у вас все готово для дорогого гостя? Покончив со всеми, мы завершаем очередную миссию и переходим к следующей. Немного жаль покидать обжитые места, но вперед нас ждут еще более сложные и интересные испытания!

Выбираясь на свет



Большинство ожидавших

Dungeon Keeper были расстроены, увидев игру в окончательном варианте. Существует мнение, что в угоду моде создатели превратили ее в real-time DungeonCraft, классическую игру развития и захвата, только под землей. Действительно, первоначально предложенная концепция пассивной обороны от Героев была отклонена в пользу более активной захватнической деятельности. Плюс к этому чувствуется классический Bullfrog'овский подход к построению игры, реализованный ими, например, во всех Theme*, — от миссии к миссии, от простого к сложному. В игре стало меньше от RPG и больше от WarCraft, и даже возможность игры от первого лица выглядит немного рудиментарной. Находясь в теле одного из монстров, мы не можем ни общаться с обитателями подземелья, ни выполнять какие-то особенные задачи, как это бывает во всех RPG, а польза от самостоятельного участия в битвах для меня, во всяком случае, не очевидна.

И все же, несмотря на оплеухи, Dungeon Keeper займет сегодня совершен-

но особенное место. Это первая на моей памяти стратегическая игра со столь высококачественным графическим оформлением. Вне сомнений, грядет новая волна стратегий реального времени в 3D, и это очень хорошо, потому что любимый жанр просит перемен. Dungeon Keeper — первая настоящая игра в этом стиле, и то, что она задумывалась еще два года назад, говорит только в пользу ее создателей.

И не обращайте внимание на мой слегка шуточный тон, с которым я рассказал вам о перипетиях подземной жизни. Игра производит очень сильное впечатление, и играть в нее СТРАШНО. Если и можно говорить о ней, как о ролевой игре, то только в том смысле, что игрок волей или неволей **ВЖИВАЕТСЯ** в роль Хранителя Подземелья. Поэтому я рекомендую всем поклонникам стратегического жанра и RPG, независимо от их предпочтений, посмотреть этот шедевр.

— Олег Хаминский



P.S. Чтобы запустить игру в 320х400, нажмите Alt-R. БОльших разрешений Dungeon Keeper не поддерживает, а жаль.

Dungeon Keeper

★ Bullfrog
★ Electronic Arts

95% ГРАФИКА
100% ЗВУК
100% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

98%



Песня об электронном солдате

В детстве мы с другом еженедельно устраивали гигантские баталии. Высыпали на лакированный пол его огромной "сталинской" квартиры сотни маленьких фигурок и начинали их делить. В армиях царил полный интернационал: "матросы революции" и участники ледового побоища стояли плечом к плечу с овобоями и индейцами. Жаль, что тогда не было роботов-трансформеров и черепашек-индзя, уверен, они вписались бы в компанию. Игра шла без правил, точнее, правила все время изменялись, стреляли по солдатам из "пушки-прушки", бросали осколочные гранаты из детского конструктора, в общем, жили весело и счастливо и не думали, что может быть иначе.

А на другой стороне земшара дети тоже жили весело и беззаботно и, как и мы, играли в солдатиков. Только солдатик у них были чуть симпатичней, и бой шел по правилам, придуманным дядями-капиталистами из фирмы GMT Games. Это называлось "игра в миниатюры". Игра была, очевидно, очень популярна, иначе как еще можно объяснить тот ностальгический трепет, с которым слегка выросшие из бойскаутских портиков американцы говорят о компьютерном ремейке одной из таких игр — *The Great Battles of Alexander*.



Идеей вернуть ороговевших от крови и насилия игроманов в бесхитрое босоное детство загорелись ребята из Erudite Software, и было это еще два года назад. Даже контракт на издание успели подписать — с SSI, но дело, по скрытым от нас причинам, не пошло. Через некоторое время идея нашла свою поддержку у Interactive Magic, и вот она, первая игра из серии "The Great Battles of...". Смотрим.

Чистый wargame

Верные традициям оригинальной игры, создатели не стали вводить никаких революционных новшеств. Здесь нельзя заниматься экономической деятель-

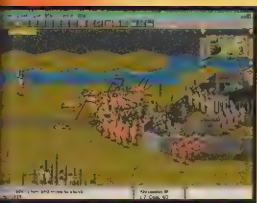
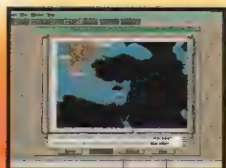
ностью, нельзя нанимать и тренировать новые силы, выводить боевых слонов повышенной бронированности или конструировать собственные типы колесниц. Это на сто процентов тактическая игра, предлагающая на выбор участие в одной из десяти известных исторических баталий времен захватнической деятельности

Александра Македонского. Все они логически объединены в одну кампанию, в которой мы, в роли г-на Македонского, должны "за десять ходов" захватить мир. Откликнувшись на это заманчивое предложение, я попробовал стать во главе мира, но

проиграл в первой же битве, заслужив титул "Alexander the Cretin", чем по сей день горжусь. После конфуза я решил потренироваться захватывать мир по кусочкам и обнаружил много интересного и забавного.

Немного правил

К сожалению, разработчики лишили нас такой мелочи, как право





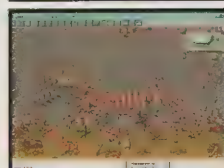
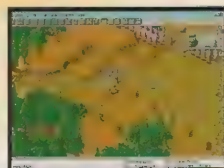
располагать свои полки по собственному разумению. Отвечая требованиям исторической корректности, армии стоят так, как стояли тогда, сотни лет тому назад. Среди участников сражения мы встретим самых разнообразных и колоритных действующих лиц — здесь и копьеносцы, пращники, лучники, колесницы, конные отряды и даже боевые слоны!

Каждый отряд имеет в запасе некоторое количество ходов, которое затрачивает на перемещение по полю боя. Среди других важных характеристик — troop quality (TQ) и “сплоченность”. TQ задает изначальные боевые качества отряда. Так, фаланги Александра имеют очень высокий TQ, а именно 9, а какие-нибудь индийские ополченцы — всего 3. Сплоченность отряда уменьшается при сложных маневрах, к примеру, после форсирования холма и, конечно, после столкновения с силами противника. Дело может дойти даже до позорного бегства с поля сражений. В качестве профилактики подобных проявлений трусости полководцы могут отдать что-то вроде команды “оправиться”. Потратив целый ход на выравнива-

ние и расчет “на первый-второй”, бойцы сомкнут ряды, явив тем самым готовность к следующим испытаниям.

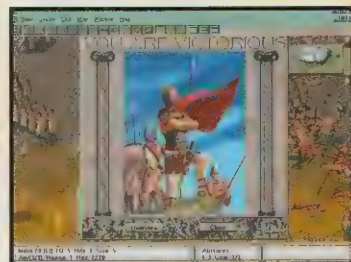
Управление

Все силы собраны в шеренги, занимающие один или два хекса, и перемещаются только в группе. Управление юнитами предельно упрощено — мы не можем менять формацию или объединяться с другими отрядами, как это обычно бывает в более сложных wargame. Из набора команд — только повороты на 90 и 180 градусов, отступле-



ние, атака из луков, пращей и прочих метательных устройств и пресловутое “оправиться”.

Перемещение наших и враждебных сил реализовано строго по ходам, но в пределах своего хода мы можем двигать группы одновременно. Это очень удобно, потому что наблюдение за группой неторопливо бредущих слонов, хоть и радует



глаз, но отнимает много времени. В свой ход мы имеем возможность только передислоцировать силы и наметить точки атаки, а сами сражения происходят без нашего участия в конце каждого хода. Впрочем, за поражение подопечных не нужно винить только себя — всегда можно свалить вину на лидеров.

Институт лидеров
Военачальники в The Great Battles of Alexander отнюдь не являются

“свадебными генералами”. Это реальные, исторические личности, со всеми их достоинствами и недостатками. Каждый генерал (а в некоторых баталиях, помимо Александра, их может быть человек пять) характеризуется “радиусом командования” и активностью. С первым параметром все понятно — полк не услышит приказа, если начальник

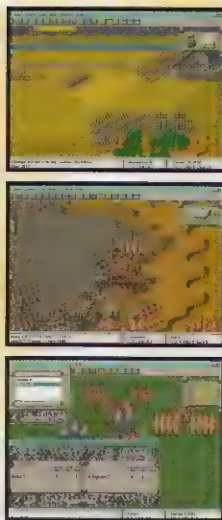
стоит слишком далеко. Встречаются иногда такие “осипшие” вояки, которым приходится носиться вдоль всего строя и говорить, что стоить слишком далеко. Встречаются иногда такие “осипшие” вояки, которым приходится носиться вдоль всего строя и говорить, что стоить слишком далеко. Встречаются иногда такие “осипшие” вояки, которым приходится носиться вдоль всего строя и говорить, что стоить слишком далеко.

Графика

Игра сделана с использованием классического Windows-интерфейса и не требует особенных вычислительных ресур-

сов. Интерфейс пользователя довольно удобен, но не слишком стильно сделан, впрочем, что еще можно ожидать от "классического Windows-интерфейса"?.. Соответственно, поддерживаются любые графические разрешения и плюс к этому три уровня детализации игрового вида. Карта гексагональная, но шестиугольники умело замаскированы разнообразными рельефными элементами. Фигурки воинов сделаны на твердую "четверку", но смотрятся очень забавно. Создатели много внимания уделили "деталю" — мы видим обломки копий, разбросанные шлемы и кольчуги, коней без седлоков, окровавленные трупы.

Несмотря на обилие жестокости, происходящее на экране не угнетает, и в этом еще одна заслуга создателей. К слову, The Great Battles of Alexander вполне можно использовать в качестве "учебного пособия" на школьных занятиях по истории. Углубленная система подсказок, историческая информация по армиям тех лет и мультимедиа-энциклопедия, без сомнения, способны подтянуть уровень эрудиции. Еще



одним достоинством игры является поддержка multiplayer-режима. Помимо стандартных deathmatch-баталлий реализован очень интересный сооператив-режим, где каждый игрок исполняет роль одного из полководцев, отвечающих за свой фланг. Объединяя усилия, они, в меру своих тактических способностей, пытаются одержать общую победу.

Результат

Возможно, поклонники wargame будут слегка разочарованы: простые, если не примитивные правила, отсутствие редактора кампаний, ограниченное количество миссий — все это не дотягивает до стандарта добротной тактической игры. Но создатели и не



ставили перед собой задачи сделать клон Steel Panthers или Panzer General. Смысл The Great Battles of Alexander в том, чтобы восстановить атмосферу оригинальной настольной игры. Взгляните на эти почти игрушечные фигурки слонов и лучников. Возможно, основная заслуга авторов в том, что им удалось умело ВИЗУАЛИЗИРОВАТЬ процесс битвы. И там, где раньше все, кроме фанатов wargame, видели лишь квадраты и шестиугольники, теперь бегут ожившие фигурки воинов, режут слоны, слышен свист стрел и звон сталкивающихся щитов.

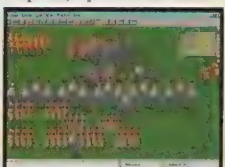
Кстати, несмотря на кажущуюся примитивность игры, одолеть соперника в бою вовсе не просто. Среди десяти миссий можно найти всякие, от достаточно коротких стычек до масштабных акций, которые отнимут у вас три-четыре часа времени. Лес и возвышения можно использовать как прикрытие, броды и мосты, несомненно, остаются лучшими местами для засады, есть даже крепости, которые предстоит осаждать или оборонять. Короче, при всей своей

игрушечности The Great Battles of Alexander является вовсе не игрушечной тактической игрой, а сложной, красивой и захватывающей интересной. А благодаря простоте правил и "железной" непротивительности, игра наверняка привлечет к себе



дополнительную армию поклонников, только открывающих для себя этот суровый жанр — wargame.

— Олег Хажинский



The Great Battles of Alexander

★ Erudite Software
★ Interactive Magic

80% ГРАФИКА
15 ЗВУК
65% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

Пятнадцать глав о вреде Слизняков

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ KKND

Окончание.
Начало см.
№ 57.

Миссия 1: The Return of the Slugs

Миссия специально разработана для разогрева нервных окончаний вашего спинного мозга и мышечных датчиков. Правда, кое-какие рекомендации можно дать и здесь. Сформируйте отдельный отряд из Dire Wolf'ов и используйте его как приманку. Обычно этот прием срабатывает на 100%: Слизняки преследуют только быстроногих обидчиков и совершенно игнорируют остальную массу Berserker'ов. Отстрел которых и принимают смерть...

Миссия 2: Repel Them!

Детский сад. Первым делом поставьте производство Shotgunner'ов на бесконечность. Затем отправьте все силы на юг, к нефтяной вышке. Подавите сопротивление Слизняков и уничтожьте буровую. Совет общего характера: не стоит концентрировать огонь всей группы на одном солдате или джипе. Выберите несколько целей и распределите своих людей между ними. Поселение выползших из-под земли братьев по разуму находится к юго-востоку от буровой и, в принципе, легко выносятся без помощи новоиспеченных Shotgunner'ов. Наблюдая за тем, как красиво

догорает вражеская база, не забудьте про собственную: Уцелевшие попытаются атаковать ее с севера и с запада. Попытка непременно закончится провалом, если предварительно прикрыть эти направления с помощью защитного гарнизона.

Миссия 3: Bublin' Cruide

Передислоцируйте все силы чуть к западу — оттуда в первое время следует ожидать атак. Затем, не особенно медля, отправьте Derrick в юго-западном направлении, там, в долине, вы найдете кровь земли, то бишь нефть. Защита буровой не потребуется, поэтому смело стройте Power Station как можно ближе к буровой и, как обычно, gunner'ов (до упора). Собрав достаточно большую толпу, можно отправляться на дело. Чрезвычайно мудрым поступком будет отправка специальной группы на юг и чуть западнее, там у людей неохраняемая буровая. Уничтожив ее, вы обескровите врага и пройдете миссию еще быстрее.

Сама база расположена на западе и охраняется двумя вышками. Скушав первую вышку, оставьте группу на некоторое время на ее развалинах — это очень выгодная тактическая позиция. Возмущенные до глубины

души Слизняки будут выбегать по узкому проходу и... умирать один за другим под обстрелом с горы. К тому моменту, когда спецгруппа после уничтожения буровой подойдет на соединение с основной армией, база врага будет полностью очищена и готова к иллюминации. За дело, друзья.



Миссия 4: Raid the Fort

Ключ к успешному выполнению этой миссии — скорость. Ваши силы должны находиться в постоянном движении. Не пытайтесь что-то

уничтожить, подорвать экономическую основу и так далее. Противник значительно превосходит числом, поэтому нам придется действовать хитростью. Заброшенные танкеры расположены в правом верхнем углу карты. Возьмите одного Dire Wolf'a (самого ненужного, потому что он обязательно умрет) и отправьте его немного к востоку, до спуска в ущелье, а затем вверх и вправо. Игнорируйте врагов. Добежав до танкера (они окрасятся в красный цвет — теперь мы можем управлять ими), хватайте их в охапку и бросайте обратно, к месту, помеченному крестом. Остальные силы уже должны быть подтянуты к южным рубежам базы Уцелевших. Нашей мощи достаточно, чтобы отбить первую атаку ATV и пехоты, а второй и третьей атаки просто не



будет — если вы все сделали быстро, враги попросту не успеют сообразить, что к чему, и танкеры достигнут заветного крестика.

Миссия 5: Ambush!

Даже не стоит пробовать удержать мост — вместо этого берите все свои силы в охотку, переходите мост и берегом реки спускайтесь на юг, до следующего моста. Там, на правом берегу, вас ждет подмога. Этот мост и станет рубежом обороны. Организация обороны обычная: расположите скорпионов полукругом неподалеку от моста и где-нибудь на подхвате — парочку Monster Truck'ов. Грузовики послужат во время атаки пехоты. Нет ничего эффективнее, чем раздавить десяток-другой людей, бегущих по мосту... Огонь скорпионов концентрируйте в первую очередь на танках и не давайте вашим ядовитым членистоногим ломать строй и лезть под пушки. Да, периодически с тыла будет

Учитывая, что в этой миссии новые танкеры строить нельзя, укажите Слизнякам на недопустимость подобного поведения с особенной строгостью. Не оставляйте надолго базу без охраны — северные рубежи поселения будут испытывать постоянное давление со стороны противника. Да, к юго-востоку от базы у нас есть еще одна нефтяная вышка, осаждаемая двумя "Анакондами". Если найдетесь время, избавьтесь от них, иначе вскоре вышка будет разрушена.

Отбив первую атаку, вплотную займитесь экономикой. Возведите еще одну Power Station — как можно ближе к южному месторождению. Трех танкеров в данном случае хватит на первое время, чтобы организовать надежную оборону базы. В этой миссии предлагаю сделать ставку на пироманьяков (не забудьте сделать апгрейд Town Hall'a). Сами по себе, по отдельности, эти мелкие создания не представляют никакой угрозы, но собранные в отряд по 20 и более мутантов превращаются в машину смерти, сжигающую любую броню за 1-2 секунды. Единствен-

оба танкера должны разгрузиться на ближайшей станции. Миссия выполнена, осталось соблюсти необходимые формальности. Разделите орду пироманьяков на несколько групп и начинайте наступление на север. Там, на плато, у людей расположилась база. В первую очередь,

но простая, сопротивленные слабое, проходится с первого раза на одной грубой силе.

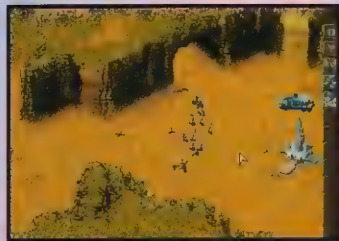
Миссия 8: Smash the Convoy

Вы не забыли, что ключом к успешному выполнению четвертой миссии является скорость? Так вот, это неправ-



конечно, прорывайтесь к буровым, они находятся к северо-западу от "центрального входа". Жгите "Анаконд" и по возможности не лезьте под колеса танкеров. Спалив последние постройки людей на поверхности планеты, можно переходить к следующей миссии.

да. На самом деле, скорость — залог победы в восьмой миссии. Наша главная задача — догнать колонну танкеров и затормозить ее движение. Чем позже мы ее настигнем, тем труднее будет выполнить задачу, потому что на пути колонны расставлены группы поддержки, и среди них очень неприятные Barrage Craft'ы. Поэтому. Отделите грязных байкеров от основной группы и стремительно прорывайтесь на юг. Байкеры должны не только игнорировать всех встречающихся противников, но и не задерживаться при объезде всяческих домиков, деревьев и кустиков. Вторая группа, разумеется, следует за авангардом. Почти у самого нижнего края экрана, на шоссе, поверните на запад и сразу же на север. Если все сделано правильно, вы должны увидеть колонну, заканчивающую поворот и



прибывать подмога в виде свежего скорпиона и Monster Truck'a. Думаю, вы найдете им достойное применение. При правильной организации обороны потери будут минимальны, и вскоре люди оставят мост в покое. Миссия выполнена.

Миссия 6: Seige

Первым делом обратите внимание на собственное нефтяное месторождение, что к югу от базы. Вражеский десант пытается уничтожить наши танкеры и вышку.

ный недостаток пироманьяков — они не слишком эффективны в обороне, поэтому, оставив их штамповаться "до бесконечности", для полной безопасности произведите десяток скорпионов.

К этому моменту, вы, возможно, почувствуете потребность в дополнительных ресурсах. Постройте еще две Power Station на юго-востоке поселения, стараясь максимально "дотянуться" до второй вышки. Естественно, что

объединившись с бывшими заключенными, отправляйтесь на запад и потом на юг, там вы встретите базу противника и еще одну тюрьму. Все это, разумеется, тоже следует сровнять с землей. Миссия предель-

Миссия 7: Release the Prisoners

Переместите всю группу севернее, и вскоре вы наткнетесь на ракетную вышку и тюрьму. Уничтожьте и то, и другое. Затем,



направляющуюся на север, к своей базе. Перекройте ПЕРВОМУ танкеру в колонне путь и уничтожьте его. Если вы чуть-чуть задержались, то ваши мотоциклисты окажутся в зоне обстрела танка, но это не смер-

мастодонтов. Атаки, хоть и не будут слишком интенсивными, тем не менее потребуют значительных расходов на возмещение потерянных сил, так что особое внимание следует обратить на добычу

на тяжелую технику. И не забывайте давить SWAT — эти ребята тоже не зря получают свою зарплату.

План атаки следующий. База находится на юге, но первым делом следует уничтожить одну из буровых на юго-восточном краю карты. Применяя почти партизанскую тактику, уничтожьте вышки по одной, разберитесь с танками и разбейте все танкеры. Теперь атаки поухнут, и, подтянув подкрепление, можно вплотную заняться собственно базой.

Миссия 10: Close Encounters

Очень простая миссия. Сначала отправьте быстрого Dire Wolf'a на юг до упора и чуть на запад, там вы найдете технический бункер с роботом. Он поможет на первых порах справиться с атаками людей. Начиная мы с Clan Hall'ом и одной вышкой к юго-западу от базы. Постройте кузницу чуть ниже и левее холла, еще ниже — лабораторию, а от нее — две Power Station, одну слева, как можно ближе к уже установленной буровой, а другую справа от лаборатории, там вы

машине на каждую буровую, это обеспечит хороший доход. Атак следует ожидать с севера, а иногда — с юго-запада, в направлении буровой. Это хитрые Слизняки переходят реку и бьют нас с тыла. Чтобы отсечь это направление, переместите защитный гарнизон чуть севернее, за реку. У этой позиции есть еще один плюс — вы отвоевываете новое месторождение, под которое понадобится дополнительная Power Station и три танкера. Защититься от частых и достаточно агрессивных нападков с севера помогут гигантские жуки: выстройте их рядом и не забывайте периодически подводить подкрепление. С тремя буровыми нефти будет — просто залейся, и победа нам обеспечена с помощью обыкновенной грубой силы. Территория вражеской базы целиком простреливается ракетными вышками, и если вы сделали ставку на



тельно. Подтягивайте основную группу и, что очень важно, концентрируйте огонь на первых танкерах в колонне, не давая им уйти под прикрытие охраны. Не отвечайте на огонь охраны конвоем, если вы видите, что танкер уходит. Лучше потерять юнит-другой, чем провалить задание.

Миссия 9: Fight For Territory

Вы начинаете в левом нижнем углу карты, а порядком развалившаяся база находится в правом верхнем. Чтобы добраться до родных пенатов, перемещайте группу на север почти до упора, а затем на восток. По дороге вас будут подстергать несколько засад, но ничего серьезного не предвидится. На базе первым делом организуйте защиту с юга, оттуда (и только оттуда) в этой миссии следует ждать гостей. В качестве заслона можно порекомендовать строй скорпионов и Shotgunner'ов, или же попробуйте настроить вышек и

нефти. Во-первых, постройте новую Power Station как можно ближе к месторождению. Во-вторых, установить еще одну буровую за пределами базы, в пустыне, к востоку от "центрального входа", и протяните цепочку из двух Power Station в направлении новой буровой. Четыре танкера на двух буровых — этого хватит для успешных военных действий.

Приведя в порядок экономику, надо приступить к подготовке ударных сил. По части разрушения лучше пироманьяков пока ничего не придумано, а прикрывать их должна тяжелая техника типа мастодонтов или Monster Truck'ов. Трудность этой миссии в том, что база людей и весь путь от вышки до хранилища охраняются ракетными вышками, которые за несколько секунд превращают толпу из 30 пироманьяков в ничто. Поэтому разделите своих людей на небольшие группы и обязательно отвлекайте огонь вышек



найдите еще одно месторождение, которое тоже обязательно следует использовать. Как только апгрейд позволит изготавливать танкеры, добавьте по одной

пироманьяков или других пеших мутантов — берегите танкеры. Катаются они там в избытке и совершенно не соблюдают правил дорожного движения.

Миссия 11: It's the End of the World

Строим кухню ниже холла, еще ниже — Power Station, и производим Detrick. Месторождение рядом с нами скоро закончится, так что базу рекомендуем развивать в западном направлении, там расположены еще два. Соорудите алхимическую лабораторию и Beast Enclosure. Для защиты от пришельцев, которые не преминут посетить нас с севера через узкий проход, на первое время воспользуйтесь услугами мутантов с базуками, а в дальнейшем — пироманьяков. Прикрывать пехоту могут Monster Truck'и или скорпионы. Как только появится возможность, стройте два-три Grapeshot Cannon на севере, и проблему с обороной можно считать решенной.

Внимание! Важный хинт. В самом начале игры возьмите мотоциклиста и отправьте его на запад до упора, а затем на север. На пути вам встретятся две ракетные вышки, просто проскочите их. Дальше вы увидите Power Station Уцелевших. Пусть мотоциклист уничтожит ее. Это займет чертовски много времени, но результат оправдает все затраты: интенсивность атак значительно упадет. По мере развития можете отправить на подмогу отважному партизану еще что-нибудь быстрое, например, Monster Truck.

Вскоре вы столкнетесь с нехваткой ресурсов. Поэтому, отложив апгрейд Beast Enclosure, постройте еще две Power Station и организуйте дополнительно пару вышек, одну к западу, другую к югу от базы, в ущелье. Кстати, иногда враг может обходить базу со стороны и появляться с запада. Помня об этом, оставьте небольшой гарнизон для охраны западных рубежей.

Если фокус с партизаном удался, от победы вас

отделает совсем немного. Пироманьяков — на "бесконечность", десяток гигантских жуков, стремительная атака с левого фланга, и Уцелевшим в очередной раз не удастся уцелеть.

Миссия 12: Big Attack

Предлагаю беспрецедентный по своей наглости план "молниеносной войны". План основан на том, что в самом начале игры у противника нет тяжелой техники, и потребует от вас хладнокровия и недюжинной реакции. Не тратьте время на развитие базы, отдайте команду на производство 3-х скорпионов (максимум четырех — иначе не хватит денег на Detrick и все остальное), хватайте уже имеющихся мастодонтов и двух скорпионов и бегите на север до конца карты, немного на восток, затем на юг вверх на холм, на восток до

выйдут из шока и решат сделать ATV или танк. Сразу же давите такие начинания. Справа вас будут беспокоить ракетчики и даже SWAT. Один SWAT'овец может испортить все дело, так что не жалейте скорпиона, чтобы выйти под перекрестный огонь вышек и задавить гада. После гаража займитесь двумя Power Station, уничтожьте все танкеры и остановите жалкие попытки AI на последние деньги отстроить Machine Shop. Враг полностью беззащитен. Теперь, не торопясь, постройте Detrick, Power Station и установите месторождения к северу или к югу от базы (место уже не имеет значения). Возведите лабораторию, заапгрейдите холл до пироманьяков и добейте то, что осталось.

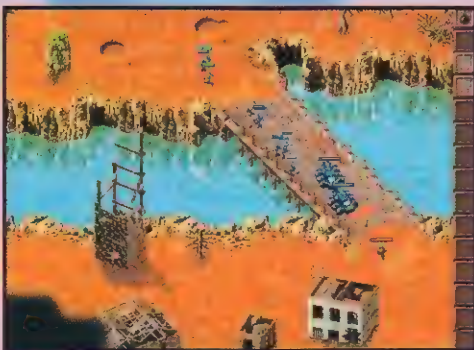
Если после десяти попыток вам все еще не удалось воспользоваться

способа пройти ее — ужасно сложный и чудовищно сложный. Начнем с чудовищного. Это очень красивый способ. Смысл в том, что мы уничтожаем все три



буровых Уцелевших в самом начале, еще до того, как галы настроят себе танков и ракетниц. Подобный трюк мы провернули в предыдущей миссии, почему бы не попробовать еще раз? Начнем по порядку.

Секунда первая. Один мотоциклист едет на север до поворота (на восток) и через мост. Там он обнаруживает технический бункер с роботом и несется назад. Остальные быстродвижущиеся средства едут на юг, опять же через мост, и обнаруживают там базу. На базе строим Detrick, Alchemy Hall и еще одну Power Station. Прочие силы движутся непосредственно на юго-восток по трассе, и снова через мост, где встречают буровую под прикрытием двух Cannon Tower. Вырубать надо ту, что выше буровой. Делается это так: сначала идут мастодонты, за ними товарищи с базуками, а скорпионы отвлекают огонь нижней вышки на себя. Отключив башню (обычно это удается где-то с пятидесятого раза), уничтожьте буровую и оставьте небольшой гарнизон на случай, если враг решит отстроить буровую или башню. Важный момент. Все описанные в этом абзаце действия нужно проводить ОДНОВРЕМЕННО, и если вы скажете, что это невозможно, вы не настоящий игрок в K&N D.



развилки дорог и дальше по дороге северо-восточного направления.

Как только увидите летящие в вас ракеты — вы у цели. Спускайтесь на юг и прячьтесь от вышек между вражьи Power Station и Machine Shop. Новоиспеченных скорпионов отправьте той же дорогой. При удачном раскладе отряд из пяти скорпионов и одного мастодонта способен уничтожить всю добывающую промышленность врага. Начните с Machine Shop. В какой-то момент Слизняки

этим методом, ничего страшного. Стройте две вышки с севера и юга, вокруг них по паре Grapeshot Cannon'ов, штампуйте жуков, короче, готовьтесь к затяжной обороне.

Миссия 13: Battle for the Islands

Между нами, не-девочками, предыдущие 12 миссий не отличались особенной сложностью. Даже как-то скучновато стало. Тринадцатая миссия, очевидно, — это расплата за легкую жизнь. Существует два

Секунда вторая. Derrick устанавливает буровую к северу от базы, за мостом. Два танкера с двух Power Station перевозят нефть. Заапгрейженный Clan Hall начинает производить пироманьяков с маниакальным постоянством. Как только наберется человек пятьдесят, под прикрытием скорпионов или робота отправьте отряд на юг от базы. Там у Слизняков еще одна буровая под охраной Cannon Tower. Пока скорпионы отвлекают операторов башни, подведите пиротехников и спалите ее. Затем разрушите буровую.

Секунда третья. У врага осталась только одна буровая. Соберите побольше пироманьяков, разделите их на маленькие группы и переходите южный мост (тот, около которого стояла вторая буровая Уцелевших). За мостом — на восток, затем чуть южнее. Там вы встретите еще одну Cannon Tower (вообще говоря, их там много, но если вы правильно подошли, остальные вас не заметят). Избавьтесь от нее, а затем и от буровой. Все. AI не будет отстраивать буровые. Нет нефти, нет новых сил. Какое-то количество (немалое, надо сказать) железа еще бродит по территории, поэтому для охраны буровой на севере установите пару-тройку Rotary Cannon'ов. Развивайте экономику, настройте ракетных крабов и пироманьяков по вкусу — и вперед, сценарий вам известен.

Все эти действия нужно проделывать на одном дыхании, стремительно, иначе враг успеет ополчить новые силы, и все труды развентятся прахом. Это действительно непросто, но возможно. Дерзайте.

Второй способ прохождения миссии можно назвать консервативным. Байкер по-прежнему отправляется за роботом из технического центра,

буровую за восточным мостом вы игнорируете, первую буровую строите к северу от базы за мостом и на ее охрану бросаете основные силы. Потребуетесь много нефти, а времени на апгрейд BlackSmith нет, поэтому возведите еще одну Power Station. И, разумеется, Alchemy Hall. Для защиты от атак с севера и юга используйте представителей животного мира, выросших под жарким радиоактивным солншком, — сначала мастодонтов, потом жуков, а под занавес крабов. Впоследствии обязательно постройте вокруг буровой несколько вышек. И не забудьте держать под рукой команду механиков.

Как только вы почувствуете хотя бы минимальную уверенность в собственном положении, атакуйте буровую людей, что к югу от базы, и установите там собственную (как вариант — это можно сделать и в самом начале). Для южной буровой не помешает построить еще две Power Station и пару Rotary Cannon для защиты. Теперь остается только качать нефть и держать границы. При этом главное — тратить на оборону меньше, чем противник на атаки. В итоге Слизняки просто разорятся и поутихнут. Скажете, долго и занудно? Я привел и другой вариант...

Миссия 14: The Final Assault

Семь великих мутированных правителей собрались вместе обсудить политическую ситуацию, а место для разговора выбрали неудачное — прямо у выхода из Clan Hall. Чего доброго, возьмут их в пылу боя и отправят на передовую вместе с какими-нибудь пироманьяками. Во избежание рекомендуем спрятать их куда подальше, например, между горой и Beast Enclosure.

Миссия чисто оборони-

тельная. Вокруг базы по лесам и полям разбросана техника Уцелевших, которая с завидной периодичностью наведывается к нам в гости. Основные направления атак — север и юго-восток. В начале игры переть будут буквально отовсюду — с запада, юго-запада и востока. С

ниши. Рассредоточьте небольшие отряды по всей черте вдоль границы между вышками и используйте эти мобильные группы для перехвата и уничтожения особенно опасных сил противника.

Теперь о вышках. В идеальном случае надо использовать Rotary



востока ждите только снайперов. Берегите вождей! Загородите вход в ущелье на востоке Shotgunner'ами, а потом поставьте жука.

Со строительством все ясно — одна буровая и две Power Station (как можно ближе к ней). Затем Alchemy Hall и апгрейд Clan Hall (до упора), Beast Enclosure до жуков. Как организовать оборону? Практика показала, что в условиях ограниченных ресурсов построение мощной танковой обороны себя не оправдывает. Ставку надо делать на людей, то есть на мутантов, и на вышки. В самом начале штампуйте Shotgunner'ов, а затем пироманьяков. Нет ничего лучше против любой брони, чем пятак мутантов с отгеметами. В качестве anti-personal предлагаю использовать жуков. Одного поставьте, как я уже говорил, на востоке, а еще двух — на юге базы. Снайперы будут появляться только с этих направлений. Не располагайте своих людей слишком плотно друг к другу — так их быстро перебьют ракет-

Cannon, но они дороги, а времени нет. Поэтому для начала допускается построить несколько Grapeshot Cannon — одну на севере, одну на западе и одну на юго-востоке. Затем усильте позиции на севере и на юго-востоке, добавив по одной Rotary Cannon. В связи с тем, что Rotary Cannon стоит 2.500 RU's, терять их не рекомендуется. Поэтому вместе с армией пироманьяков, Bazooka или Crazy Nargy у вас должна быть армия механиков. Один механик (как минимум) у каждой вышки должен стоять всегда. Порой в пылу борьбы, когда совершенно осатаневшие Слизняки атакуют с двух-трех направлений, бывает трудно уследить за состоянием всех башен. Записывайтесь перед атакой и по секундам планируйте, какого механика какую башню отправить чинить. Миссия достаточно сложная, и главное здесь — держаться, держаться любой ценой. Иногда кажется, оборона полностью сломлена, и вдруг два-три случайно подвер-

нувшихся пироманьяка решают все дело.

Через какое-то время атаки поутихнут, и тогда можно послать парочку Dire Wolf в окрестные леса, чтобы выманить остатки Слизняков под перекрестный огонь Rotary Cannon. Самое приятное в этой миссии то, что никогда не знаешь, после какого по счету раскромсанного танка появится вдруг заветная надпись "Mission Completed"...

Миссия 15: Counter Attack

Отделите от отряда Clan Hall на колесиках и двигайте его на восток. Там, в каменном мешке, мы устроим базу. Тем временем остальное войнство двигается на север и вырубает Cannon Tower, ту, что слева, и буровую. Правую вышку можно не трогать. Пока. Враг не преминет отправить взамен уничтоженного еще один Detrick, который разделит судьбу первого. Третий Detrick к месторождению подойдет, но буровую устанавливать не станет. Воспримем этот баг в AI как подвиг разведчика. В перерыве между Detrick'ами ждите гостей в лице Baggage Craft'ов и прочих слизняковых штук. Но мастодонты и крабы легко остановят их. А тем временем на базе...

Тем временем на базе должна кипеть великая стройка. Clan Hall установите слева от месторождения — того, что выше. Под холмом — кузницу. Справа от месторождения возведите Power Station, под ней Alchemy Hall, а под ним — еще одну Power Station. Сделайте два Derrick'a для двух месторождений и начинайте стремительно апгрейдить Clan Hall до Grapeshot Cannon. Затем расположите три Grapeshot Cannon вертикальным рядом слева от базы, оставив место для Beast Enclosure. Если все сделано быстро и правильно, первая атака со стороны Уцелевших случится как раз в тот момент, когда вышки будут построены, третий Detrick разбит и остатки вашей живности возвращаются на базу. Для полноты картины не хватает пяти-шести техников, которые будут все тут чинить.

Оборона базы строится очень просто. Вы выделяете свои вышки курсором, получая общую картину разрушений. Обычно враг сосредоточивает огонь на одной, максимум на двух вышках. Техники, которых, я уверен, у вас в запасе немало, бросаются чинить башни при малейшей опасности.

Дело в том, что туповатые работяги не всегда выбирают оптимальный путь и очень часто гибнут при исполнении. Впрочем, если Grapeshot Cannon все-таки уничтожена, это не так плохо — замените ее на Rotary Cannon, к этому времени у вас уже должно хватить на нее денег.

В перерывах между

бомбу. Правильно брошенная бомба оставит после себя только голую землю, здания и три Cannon Tower, с которыми легко справятся 20-30 "Сумасшедших Гарри". Первая половина базы Уцелевших уничтожена. Вторая половина, расположенная в западной части карты, лучше защищена,



атаками заагрейдите кузницу, чтобы получить танкеры, и добавьте по одному на каждую буровую. Теперь деньги будут буквально литься рекой. Конечно, идеальной защиты не существует, но ряд из пяти Rotary Cannon представляется достаточно надежным способом справиться с пришельцами. Пока Слизняки рушат, а механики чинят ваши башни, займитесь производством Crazy Harry. Применение им мы найдем позже, а пока пусть набьют руку в обороне.

Теперь у нас есть почти все, чтобы молниеносно закончить миссию, а заодно и игру. Для полного счастья не хватает двух-трех бомбовых ударов. Побеждать будем в три этапа. Сделайте мотоциклиста и отправьте его на север, к злосчастной буровой, где погибло три вражеских Detrick'a, а на развилке — направо. Там вы обнаружите солидное скопление всяческой техники. Постарайтесь не спровоцировать атаку, а лучше киньте-ка туда, прямо в центр кучи,

потому брать ее будем хитрее.

Ветеранов, принявших участие в "избиении младенцев", верните к развилке и отправьте на запад. Там, в левом верхнем углу карты под охраной одной Cannon Tower находится буровая. Уничтожьте и то, и другое. У неприятеля осталась еще одна буровая, и, в принципе, можно попробовать с остатками ветеранов пробраться к ней (это в левом нижнем углу карты), дабы совсем лишиться людей ресурсов. Хотя в нашем положении, когда на счету 25.000 RU's и три бомбовых удара в запасе, необходимость в хирургических операциях вряд ли оправдана. Разведайте с помощью байкера расположение сил на оставшейся части базы (там все кишит ими) и обрушьте им на голову еще пару бомб. Потом поднимайте свои полки в атаку за родную радиоактивную землю-мать. И не забывайте три волшебных слова: Krush, Kill, Destroy.

— Олег Жажинский



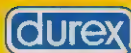


свидание с удовольствием

М а й - И ю л ь 1 9 9 7 г о д а .

Durex - презервативы номер один в Европе, и радио "Станция 106.8 FM"

представляют серию вечеринок "Свидание с удовольствием".



<Chasm: The Shadow Zone>

<Machine Hunter>

<Atomic Bomberman>

<Carmageddon>

<Rush Hour>

<Extreme Assault>

<Quake Add-on'ы:>

>Capture The Flag > Team Fortress

>Future vs Fantasy > Giana > Project1

Action

Коды

POD
Helicops
Perfect Weapon
Pandemonium

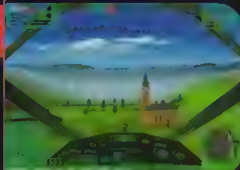


70



Carmageddon "36 трасс, два с половиной десятка автомобилей, дополнительные трассы для сетевой игры. Самая жестокая игра года, по сравнению с которой шутеры обладают просто приставочной добротой."

76



Extreme Assault

"Словом, не игра, а конфетка... Игра от и до. Ни тени сомнений. Ни полслова претензий."

74



Rush Hour

"...новая культовая игра для поклонников мини-машин, вида "сверху", ненавязчивых, но затягивающих развлечений, хорошей графики."

66

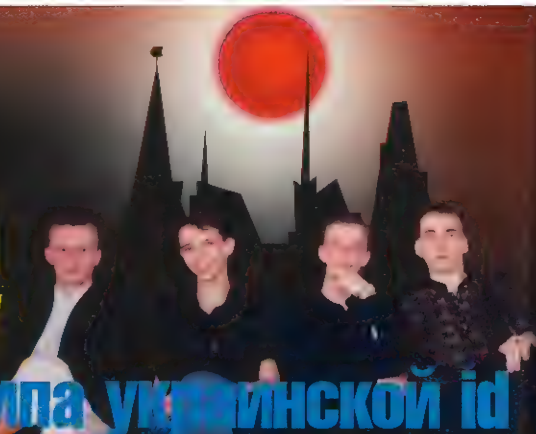


Chasm: The Shadow Zone

"А дело все в том, что Chasm влияет (отрицательно) на наше трудовое сознание, нарушает дисциплину и вообще всячески оттягивает от основной работы (помните: ни дня без строчки?)"

Игра для себя,

или Четыре принципа украинской id



Общезвестная задача прессы — рассказывать правдивые истории со счастливым концом. Желательно — истории любви. Приготовьтесь, сейчас вас будет настраивать на лучшее!

В роли прекрасной украинской невесты — молодая киевская компания **Action Forms**, создающая ныне замечательную игру *Chasm: The Shadow Zone*, пререцензию (вторую за полгода) на которую вы обнаружите, перелистнув следующие за этим материалом новостные полосы. В роли богатого импортного жениха (в разговоре не участвовал — дела!) — импозантный американский публишер **MegaMedia Corporation**. В роли пристающего с вопросами свидетеля — **.EXE** в лице **Х.Мотолога**.

Итак, сейчас вы узнаете, откуда берутся счастливые браки и что, возможно, будет после *Chasm*!

Да! Общение между Москвой и Киевом происходило посредством телефонов, факсов и проводников железнодорожных вагонов, но главное — с помощью самой электронной в мире почты. По этому поводу **.EXE** жаждет выразить благодарность главному почтовому справочнику мира — www.four11.com и призывает всех на нем регистрироваться. Вдруг мы вас будем искать, как искали, готовясь к этому интервью, Игоря Карева?.. Кто такой Игорь Карев? Секундочку!

.EXE: Здравствуйте! Уф-ф (Мотолог вытирает вспотевший лоб). Целый день сидения в "Интернете" в поисках киевских адресов авторов любимого

Action Forms: Здравствуйте-те (?). Ура (?).

.EXE: Мне, как и всем нашим читателям, не терпится с вами познакомиться.



Chasm — это слишком. Для **Х.Мотолога**: — **Ред.**... Наконец-то мы вас нашли. Ура.

Представьтесь, пожалуйста. Родина должна и хочет знать своих героев.

Игорь Карев (в дальнейшем — **И.К.**, на фото сверху — второй справа): Гендиректор **Action Forms Ltd.**, занимаюсь общим руководством и внешними связями, опыт работы в индустрии компьютерных игр — два с половиной года.

Денис Вережанин (в дальнейшем — **Д.В.**, второй слева): Заместитель генерального, опыт работы в индустрии компьютерных игр — 2,5 года.

Ярослав Кравченко (в дальнейшем — **Я.К.**, первый справа): Я художественный руководитель проекта "*Chasm*", компьютерными играми занимаюсь три года.

Олег Слюсарь (в дальнейшем — **О.С.**, первый слева): Отвечаю за техническое руководство проектом. Мой стаж работы на ниве компьютерных игр — 4,5 года.

И.К.: Кроме того, над *Chasm* работают: программисты Артем Куряченко и Максим Новиков, Алексей Сергей, занимающийся компьютерным моделированием,

Шараневич и Алексей Леченкин, разрабатывающие дизайн уровней.

Сама же **Action Forms** была организована в начале 1995 года. До этого Олег и Ярослав занимались игрой исключительно для собственного удовольствия. После знакомства с ребятами и их наработками у нас с Денисом возникла идея создания коммерческого проекта. Так появилась **Action Forms**, в которой поначалу работали только мы четверо. Возможностей расширить штат не было из-за отсутствия средств...

.EXE: А было ли что-то до *Chasm*?

Д.В.: Олег, прежде чем приступить к *Chasm*, писал самые разнообразные игры — от простейших до очень сложных (с технологической точки зрения), но это было скорее пробой пера... Да, конкретных коммерческих проектов до *Chasm* мы не вели, но вот что любопытно: в процессе создания *Chasm* претерпевал серьезные



ем, художники Алексей Писторак и Олег Напрасный, Александр Кот — звуковое оформление, музыка, Андрей

технологические изменения, в игре менялось все — название, сценарий, графика. В итоге в нынешней версии

Chasm не осталось ни одной программной процедуры, ни одного пикселя графики, которые были разработаны в начале.

У меня на компьютере до сих пор "живут" несколько промежуточных версий игры, и, запуская их сейчас, я просто не верю, что Chasm когда-то был таким. Словом, процесс развития, в котором мы все "варимся", можно смело сравнивать с разработкой новой игры на основе предыдущей.

.EXE: Сотрудничество разработчиков из стран, образовавшихся после распада СССР, с западными производителями игр не новость. Но ваша счастливая история — это просто мента любого девелопера: столь авторитетный и, вообще говоря, удачливый публикатор, как MegaMedia, продвигает игру самым активным и очень грамотным образом. Chasm везде, но это тот случай, когда реклама не вызывает изжоги: — реклама не натужна, на мой взгляд, кампания ведется блестяще, игру ждешь со все возрастающей силой. Поверьте, подобные слова я говорю в исключительных случаях. Короче говоря, как вы дошли до такой сладкой жизни?

Д.В.: Как коллектив, команда, мы изначально развивались вместе с нашим проектом, и это развитие заключалось не только в введении в Chasm каких-либо новшеств, а и в той конечной цели, которую мы ставили, разрабатывая игру. На первых порах проект создавался для продвижения на внутреннем рынке Украины, но чем больше мы в нем увязали, тем отчетливее понимали, что усилия, вкладываемые в него, не окупят себя объемами продаж.

Пришло время, и мы начали искать инвесторов, готовых вложить в Chasm средства — пока еще для поиска поближе: ра на западном рынке. Этим средством стал Internet, с помощью которого мы разместили информацию о своей игре и заставили американских издателей обратить на себя внимание. Пока длились поиски, проект не стоял на месте: в Chasm

появились векторные монстры и источники света, эти нововведения были в то время в игровой индустрии "ноу-хау". Тогда, когда мы начали переговоры с MegaMedia Corp., игра выглядела довольно непрофессионально, но этого было недостаточно, чтобы американский предприниматель поверил в надежность вкладываемых средств в никому не известную украинскую фирму.

Кстати, MegaMedia уже имела опыт работы с украинскими разработчиками (украинская фирма MenDigital 93), поэтому мы вскоре нашли общий язык и подписали контракт о сотрудничестве.

.EXE: Речь идет о долгосрочном взаимодействии?

И.К.: Пока неизвестно. Посмотрим, насколько удачным будет наше нынешнее сотрудничество.

.EXE: Что вы думаете о возможности публикации Chasm в России или на Украине? Поступали ли конкретные предложения? Спрашиваю не просто так: после публикации первого превью на Chasm (в 1-м номере за этот год) в редакции стали раздаваться звонки от самых разнообразных московских коммерческих структур, так или иначе связанных с игровым бизнесом. Очень заинтересованные звонки, скажу я вам. Люди хотели ваших адресов и явок. Аукнулось ли это в Киеве?

И.К.: Да, предложения от российских компаний поступали. С нами связывались представители "Буки", "IC", Maddox Games, ElectroTECH Multimedia. Однако этими вопросами занимается MegaMedia.

А вот об украинской публикации игры... Замечу, что соответствующий рынок в России развивается быстрыми темпами, ужесточены условия жизни пиратов, не дремлет правительство. К сожалению, о развитии рынка на Украине говорить нечего. Предпосылки есть, но это — будущее. Если в России правительство помогает развитию рынка лицензионного программного обеспечения, не оставляя без внимания компании, которые на это работают (тезис весьма

и весьма спорный. — **Ред.**) то на Украине все иначе. Фирмы пытаются продавать лицензионный софт, но поддержки нет. Необходимые законы не принимаются, бороться с пиратами некому. Ну и самое главное: экономическое положение в стране такое, что люди, у которых нет денег на жизнь, не могут позволить себе покупать лицензионные программы. И все же недавно я получил предложение от одной киевской компании о продаже игры через Internet, но я думаю, что MegaMedia не будет его даже рассматривать.

.EXE: Вернемся к самой игре. Вот что я вынес из последней демо-версии, выложенной недавно в Internet: стилистический разброс между уровнями показывает, что фантазии вам не занимать. Сколько в игре будет "историко-фольклорных тем", ландшафтов, монстров?

И.К.: Финальная версия будет состоять из 16 уровней. Мы планируем представить это как 4 эпизода по 4 уровня

специально не определены, это как бы точка "временного перехода", где прошлое уже закончилось, настоящего не существует, а будущее еще не началось.

Для каждого эпизода разрабатывается уникальный стиль: дизайн уровней, графика, объекты, монстры. В Chasm будет 20 различных персонажей (монстров), и в каждом эпизоде — свой, "эксклюзивные".

Последний уровень эпизода — "Boss-level", на котором



в каждом. Эпизоды — различные временные периоды развития человеческой цивилизации, а именно: наше настоящее (электростанция, военная база); древний, античный мир (египетские пирамиды, Вавилон); средневековые (замки, крепости). В четвертом эпизоде временные рамки

нужно уничтожить "повелителя эпизода", причем против него необходимо использовать сам уровень (объекты, процессы, ловушки), а не силу оружия.

.EXE: Chasm очень похож на Quake. Что вы думаете по поводу такого сравнения? Оно вас не оскорбляет не раздражает? И что вы думаете о Quake? (Вопрос опять же не

случайный: редакция — место многолюдное, народ сплошь подкованный, но приходят авторы из других отделов, видят на экране Chasm и спрашивают: какой красивый, эффектный и неожиданный add-on, когда он выйдет? кто авторы? Мол, как это мы могли пропустить? Я-то лично считаю, что великому Quake у есть чему поучиться у Chasm'a, и вообще — лишь только увидев вашу игру, в сразу поняла, чего мне не хватает в западных продуктах — нашего духа, нашего образа мыслей, нашей бешеной фантазии, нашего размаха



Звучит немного странно, но это так: игра не вызывает во мне ни малейшего дискомфорта, мои удивительные железные стареются сдержать перечисленным принципом, без

речности умирает. Она какая-то... уютная, родная, сповом. Таковы уж мои ощущения. Думаю, я не одинок в подобной оценке игры. А ведь казалось бы, экшен он и есть экшен, да еще сделанный по всем правилам и законам жанра. Чисто западного жанра.)

Я.К.: Chasm действительно похож на Quake, и думаю, что это не худшее сравнение на сегодняшний день. Мне оно даже нравится.

Ну, а если серьезно, то причины сходства лежат в принципах, подходе к разработке и целях, которые коллектив ставит перед собой. Ведь что такое id Software? Это:

1. Небольшая фирма, основной состав — два программиста, два художника.
2. Игры создаются "для себя", каждая деталь оттачивается до мелочей, новая идея тщательно тестируется перед воплощением в жизнь.
3. Игры максимально приближены к реальности, с интенсивным, напряженным действием.
4. Особое внимание уделяется качеству графики в

которых не сдаться конкурентоспособной. Насколько нам это удастся — судить поклонникам 3D action.

Е.ХЕ: Какие инструменты использовались при разработке игры?

О.С.: Программисты используют Borland Pascal 7.0, на котором пишется сама игра и все утилиты. Графика делается в Autodesk Animator Pro, для создания и анимации персонажей пришлось разработать собственный пакет, состоящий из 3D Designer и 3D Animator, в которых, соответственно, строятся и анимируются трехмерные модели персонажей. На разработку этого пакета ушло около четырех месяцев, но это стоило того, поскольку ни один из существующих 3D-редакторов не удовлетворял нашим требованиям.

Е.ХЕ: Графика Chasm потрясает. Как вам удалось добиться такой скорости?

О.С.: Одной из главных характеристик любого 3D engine является его скорость, поскольку чем выше скорость, тем более напряженной и интересной можно сделать игру, более реальным поведение персонажей, привести больше эффектов (дождь и т.п.). Поэтому работе над скоростью уделяется очень много времени: некоторые участки кода, отвечающие за вывод на экран, переписываются по десятку раз — как показывает опыт, любой алгоритм можно ускорить, вернувшись к нему через месяц.

Е.ХЕ: При всем великолепии engine'a несколько удивляет то, что уровни весьма плоские, маловато открытых пространств, мостов и прочих конструкций, призванных "рекламовать" трехмерность. Это врожденный недостаток "мотора" или просто особенность дизайна тех двух уровней, которые мы видели?

О.С.: Действительно, первые уровни не блещут особой трехмерностью, поскольку на момент их создания engine имел определенные ограничения, многие из которых удалось преодолеть, и последняя

уровеньная бы разработана на E3, содержит уровни с noticeably более развитым окружением. Кроме того, были добавлены новые артефакты, например Reflector, отражающий в противоположную сторону все попадающие в игрока средства поражения.

Е.ХЕ: Используются ли в последней версии Chasm спрайты или все объекты тоже трехмерные?

О.С.: Нет, для некоторых эффектов применение спрайтов остается более предпочтительным, хотя это во многом далеко не те спрайты, что были в первых 3D-играх. Скажем, взрывы мы формируем из более чем 30 отдельных спрайтовых элементов, разлетающихся по своим траекториям. В основном же 3D-модели вытеснили спрайты практически везде и, по-видимому, вскоре полностью их заменят.

Е.ХЕ: Немного преждевременный вопрос, но все же: будет ли игра развиваться — сиквелы, дополнительные уровни?

О.С.: Вполне возможно, что мы (или некая третья сторона) будем производить add-on'y к Chasm в виде дополнительных уровней с новой графикой и персонажами. Для этого в Chasm уже заложены возможности подключения внешних ресурсов, дополнительно к тем, что будут в основной версии. Ну а о Chasm 2 говорить рано, многое будет зависеть от успеха Chasm и того, чем мы захотим заняться после окончания проекта.

Е.ХЕ: Сегодня ни один крупный проект не обходится без поддержки столь современной вещи, как 3D-акселератор. Ваше отношение к этому вопросу? На ваш взгляд, не развращает ли разработчиков наличие этих штук?

О.С.: Постоянно растущая вычислительная мощность современных компьютеров "развращает" скорее пользователей, чем разработчиков. Появление на рынке 3D-ускорителей, MMX, еще более быстрых процессоров заставляет программистов искать им достойное применение, а тактика

"повторить сделанное другими, но для новых платформ и с меньшими усилиями", ведет в никуда. Получается, что среди производителей игр идет постоянная борьба за "выживание" из процессора всего, на что он способен. Так, если какая-то команда выпускает игру, технологически значительно превосходящую имеющиеся аналоги (вспомним DOOM, Quake), то пользователи в дальнейшем ожидают продукты с не меньшими возможностями.

Это заставляет других производителей закрывать или задерживать — для длительной и дорогостоящей переработки engine — разрабатываемые проекты. Если сегодня не ориентироваться на новые аппаратные средства, то завтра не выйти на рынок с достойным продуктом. Это неоспоримое правило игровой индустрии. Вряд ли такую ситуацию можно назвать "разражением" производителей.

.EXE: Во что вы играете в свободное от работы время (если играете)? Что вам кажется интересным из последних игр и демо-версий?

О.С.: Свободного времени практически не бывает, а когда оно есть, то провожу его не за компьютером. Тем не менее стараюсь просматривать все выходящие игры и демо-версии, иногда можно почерпнуть что-то ценное, к тому же всегда полезно знать, с чем придется конкурировать. С удовольствием играл в Quake, в Duke Nukem 3D с огромным усилием над собой прошел половину уровней, так опешить 3D action — это надо постараться! Впрочем, уверен, что большая часть пользователей со мной не согласится.

Я.К.: Голове не прикажешь, "С 9 утра до 9 вечера подумаю над проектом, позже буду отдыхать". Хорошая идея может прийти в любое время. По поводу игр. Я уже давно "изучаю" их, а не играю. Думаю, что это своего рода профессиональная болезнь. Невозможно совершенно отрешенно играть в новую игру, когда сам занимаешься их созданием. Поэтому

сидишь и смотришь, что да как "у них" там сделано. Тем не менее хочу отметить игры, которые показались мне интересными и оригинальными. Из старых это Space Hulk, Terminator (Future Shock, SkyNet), из новых — Tomb Raider, Duke Nukem 3D.

О Duke Nukem 3D скажу вот что: не люблю, когда из 3D action устривают цирк. Если уж в 3D Realms занялись "благородным" делом продвижения на рынок юмора сомнительного качества, пусть назовут новоиспеченный жанр соответственно; могу предложить 3D-Маски-шоу или 3D-Цирк "Шалито".

.EXE: В завершение дав вечных вопроса-штампа: ваши планы? как будет выглядеть игра "вашей мечты"?

О.С.: Несомненно, будущее за 3D в различных его интерпретациях, и для меня, программиста, это является определяющим. По поводу игры "моей мечты" скажу честно: мечтаю не об играх. Создание игр для меня — скорее движение к технологическому совершенству, чем к какой-то игровой концепции. После Chasm хотелось бы заняться чем-то новым, например, реализовать природное окружение: джунгли на гористой местности, насыщенные первобытными формами жизни.

Я.К.: Ничего не остается, как согласиться с Олегом, уж очень надоели бесконечные коридоры и закрытые пространства — хочется чего-нибудь нового, оригинального. Меня давно "мучают" идеи об открытых ландшафтах, реальной физике, инверсной кинематике. Проблема одна — это сделать нелегко, и игра будет, мягко говоря, не быстрой. Есть одно хорошее выражение: каким бы быстрым ни был процессор компьютера, всегда можно написать программу, которая загрузит его полностью.

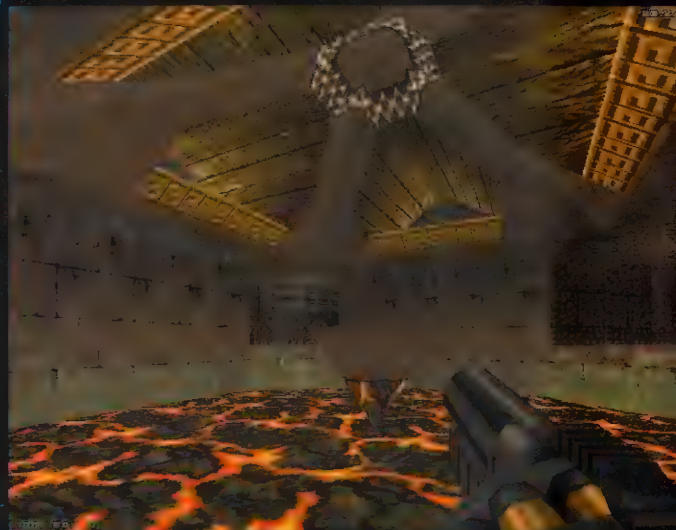
М.К.: Что бы ни говорили коллеги, планы на будущее у нашей компании очень серьезные. Есть идеи по разработке новых больших игровых проектов. Так, создан отдел, который уже сейчас занимается новой игрой. Это будет 3D Fighter, симулятор боевых едино-

борств со средневековым сюжетом. Основное действие разворачивается на различных трехмерных сценах (аренах), где персонажи игры, выполненные в виде 3D-моделей, сходятся в смертельном поединке, используя свои возможности (сила, скорость, выносливость), оружие и артефакты. В ходе сражения персонажи могут лишать друг друга различных частей тела, продолжая действовать в зависимости от степени повреждений.

предостаточно. "Будем работать, работать и еще раз работать" (И.В.Карев).

.EXE: И последнее. Обременен и вместе с тем волнующим любого геймера, который спит и видит, чтобы разработчики выполняли свои клятвенные посулы: укладывае-тесь ли вы в график, выйдет ли Chasm, как обещано, в сентябре?

И.К.: В график мы укладываемся. Chasm будет завершен к сентябрю и в продаже появится что-нибудь в районе октября.



После Chasm Олег

займется созданием новой технологии для следующего 3D-проекта. Ну а помимо игр я сейчас пытаюсь продвинуть проект по созданию игрового Internet-журнала. Набран коллектив, который занимается дизайном и аккумуляцией необходимой информации. Есть надежда на сотрудничество с российскими компаниями (если у вас есть интерес в данном вопросе, то будет очень приятно сотрудничать и с вами) (Интерес есть. С удовольствием. Повим на слове. — **Ред.**). Украина в этом смысле очень отстала от России. Начав это дело, мы, возможно, каким-то образом повлияем на развитие рынка — хотя бы привлекая украинские компании.

Action Forms очень молодая, оптимизма и планов у нас —



От редакции

Спасибо Action Forms и X.Moto.org за интересный материал. Спасибо ребятам за Chasm. Пожалуй, у киевлян есть все шансы, чтобы пойти по стопам id. Жаль только, что мы забыли поинтересоваться, собираются ли они коллекционировать Ferrari...

Избранник Лары Крофт?

С тех пор как симпатичная девушка с парой пистолетов и шотганом объявилась на дисплеях персоналок, многие компании заявили о желании соперничать с увлечившей Eidos. Бодрая Bethesda, как раз занявшаяся жанровыми экспериментами, не является исключением. Что примечательно, фирма имеет все шансы на успех.

Кто может составить хорошую компанию разбойнице и грабителью? Вероятнее всего, пират. Профессия не менее романтическая, уважаемая и кровавая. А главное, весьма распространенная в мире Elder Scrolls. Вот именно, Bethesda опять использует серию незаменимую фэнтези-серию! Новая action/adventure-игра получила название

Red Guard. Если помните, в Daggerfall была такая раса. Syrus, главный герой новой приключенческой игры, как раз принадлежит к этому народу. На этот раз игрока ждет полностью трехмерная

графика, интереснейшая (как всегда!) сюжетная линия и огромный остров, который давно не грабили пираты. Так за дело! На самом деле Syrus — лишь скромный наемник, который забрел на остров с непроизносимым названием в поисках собственной сестренки. По некоторым политическим соображениям островок держится под замком, и вы вынуждены заниматься не только собственными проблемами.

Игрушка выглядит на бодров "Ура!". Художники и дизайнеры очень постарались и произвели на свет нечто фантастическое. Свободно гуляя по тропическому раю, вы обнаружите немало интересных достопримечательностей: катакомбы, систему пещер, руины крепости гномов, дворец колдуна и, конечно, огромный прибрежный город. Городов больше не предвидится, так что авторы вложили в него свою душу и талант. Он великолепен! Неподражаемая архитектура, притягательные тона, разнообразие стилей: городок заставит вас просто бродить, теряя игровое время, и удивляться. И самое главное, что все эти чудеса графики даже еще не оптимизированы под 3D-акселераторы. Увидеть 3Dх-вариант и умереть...

Полигональные модели обитателей островка также не

оставят вас равнодушными. Конечно, наш герой всегда будет на виду и может скоро надоесть — тогда можно пообщаться с аборигенами. Последних вокруг немало. Уже готово около тридцати NPC-личностей, каждая со своим характером, целями и стилем драки (фехтование, секретные удары, финты или маневры). В любом случае вы сможете ответить сопернику тем же. Syrus отлично фехтует — все-таки пират, а не береговая крыса. Кроме ассортимента акробатических трюков со шпагой, флибустьер способен ходить, бегать, а также ловко лазать по стенам и использовать веревки. Впрочем, всегда можно подучиться чему-нибудь новому. Для этого надо лишь зайти в местную таверну и побалагурить с заведующими. Не удивляйтесь, но кабак станет главным источником ценной информации.

Основной проблемой жанра, полнокровным членом которого старается стать Red Guard, является положение камеры. Девушка Лара смотрелась со спины просто великолепно, в то время как динамическая камера в Alone и в Dark лишь раздражала, мешая увидеть хоть что-нибудь из происходящего. Bethesda решила сделать "умную" камеру, автоматически выбирающую "оптимальное" положение: во

время беседы она автоматически подвезжает ближе, тогда как ее положение в бою напомнит вам классический консольный вид "beat them up". Не стоит огорчаться — игрок всегда может овладеть ситуацией, собственноручно подстроив точку обзора. И это приятно.

Если у вас уже сложилось мнение о Red Guard, как о заткнутой "драке", то поспешите пересмотреть его. В игре есть загадки и квесты, причем достаточно непростые. Авторы не ограничились тривиальным раскидыванием ключей для закрытых дверей по всему острову. Вам придется подолгу беседовать с NPC-персонажами, пытаться правдами и неправдами выжать из них что-нибудь полезное. С любым аборигеном у вас устанавливаются взаимоотношения — хорошие или плохие. Впрочем, вы всегда сможете исправить собственные ошибки, подвазавшись на пару-тройку мини-квестов.

Эта любопытная игрушка от фирмы Bethesda должна выйти после появления еще двух находящихся сейчас в работе проектов (The 10th Planet и Battlespire: the Elder Scrolls Legends). Скорее всего, Red Guard предстанет перед нашим взором в ноябре или декабре нынешнего года.

За нашу и вашу свободу?

Очень авангардная, агрессивная и амбициозная фирма (это комплименты) Zombie (не хуры-мухры, а независимая кино- и телекомпания ShadowCatcher Entertainment объединились для создания DVD-диска, который призван, во-первых, сказать новое слово в киноделе, именуемое далее Computer Generated Image (CGI — изображение, создаваемое компьютером), а во-вторых, поболбавать нас изысканным шутером "одновременно от

первого и третьего лица". Легко догадаться, что оба проекта имеют одно название — **Liberty** — и связаны одним и тем же сюжетом.

Liberty Costikyan — на такую кличку будет отзываются первое лицо игры и фильма — покинул перенаселенную (в отдаленном будущем) Землю и отправился покорять Марс. Надо заметить, что к тому моменту его довольно плотно покорили и без нашего парня, да так, что между Марсом и Землей началась война за независимость. Которую нам... предстоит возглавить, дабы стать народным героем и избежать чести быть красиво похороненным. Если, конечно,

предпочтеть шутер фильму.

Игра будет использовать модифицированный Zombie'еский engine, называемый Viper 3D. И кино, и игра будут переполнены персонажами, созданными с применением технологии motion capture, причем с особым упором на высочайшую детализацию и реализм. Особое внимание уделяется физиономиям персонажей — во-первых, по сугубо киношным причинам, а во-вторых, потому, что игра будет еще и немногом adventure.

Проект задуман с устрашающим размахом. Под него рекрутированы достаточно известные теле-, кино- и игровые персоны, например Nick Sagan,

Syd Mead, Mark Morgan. Гордые создатели, ничего толком на сегодня не имеющие за душой (кроме грандиозных идей, разумеется), с удовольствием рассуждают о комиксах, телесериалах и продолжениях.

Распространение двух версий Liberty на одном DVD объясняется тем, что в целях экономии места (это на четырехгигабайтном DVD-диске!) фильм и игра будут использовать одни и те же текстуры, модели, звуки, информацию о движениях и музыку.

Размах сомнений не вызывает. Остается лишь выяснить, насколько грандиозен будет успех/насколько болезненно будет падение...



Дензнаки из воздуха и киногероев

Полагаем, не сложно догадаться, что FOX Interactive и XX Century FOX — как Ленин и Партия. И первая успешно зарабатывает дензнаки на том, на чем вторая уже хорошо погрела руки. Новая жертва — "Хищник" и, в очередной раз, "Чужие". Игра от FI называется **Alien vs Predator**, что, очевидно, предполагает неадекватную эксплуатацию славы сразу двух кинозвезд и того запаса научно-фантастических идей, что скопился у всех FOX-компаний.

Сюжет, как и положено в таких случаях, незатейлив, но с большими претензиями на вершины жанра sci-fi. Удаленная от земли планета становится полигоном военных экспериментов. В бронированных лабораториях велись опыты с теми самыми чужими, которых

так мучили в кино- и игровой трилогиях, а также опыты с киборгами (самыми что ни на есть боевыми). Стоит ли говорить, что там же, не отходя от кассы, разрабатывались новые виды вооружения... Совершенно очевидно, что в результате диверсии стены лабораторий были разрушены, чужие вышли из-под контроля, а хищники дружно предоставили себя самим себе.

Словом, все похватали пушки, и начался жуткий массакр! В первом квартале 1998 года вы сможете принять в нем участие, чтобы, выбрав одного из трех персонажей, развивать одну из трех сюжетных линий (традиционно обещается, что игра будет еще и "немного авантюрой").

Играя за Чужого, в начале слабого, сирого и забитого,

уничтожая всех, кто только попадется под руку, находя новое оружие и артефакты, вам предстоит самосовершенствоваться, постепенно становясь Alien Xenomorph — легендарным полукибернетическим существом. Стать непобедимым монстром — скромная цель этой части игры.

В роли Хищника вы посвятите себя исследованию складов и заводов на предмет более мощного оружия и остатков космического корабля, почему-то страшно вам нужного. Вы поняли: уничтожению подлежат все, что может двигаться.

Кто же третий персонаж? Естественно, наш любимый мужлан с шотландом и в погонах, доблестный морской пехотинец, последний охранник планеты. Созидательная задача — найти разрозненные пленки с

результатами исследований и предотвратить "окружение" двух первых героев; основная задача — всех убить.

А что же engine? Восемь степеней свободы (голова крутится отдельно, приседать не мешает), правдоподобная физика окружающего мира, сложные объекты (вроде разделяемых гранат и мудреных механизмов). Все 3D, освещение динамическое...

Нелинейный сюжет позволит в произвольном порядке прогуливаться по остаткам баз и лабораторий, при необходимости возвращаться к уже пройденному уровню.

И последний вопрос: в чем особая прелесть при сравнении чужих, хищников и морпехов? Правильно! Особая прелесть в Internet- и прочей сетевой игре. Она будет, и ее будет много.

Как там ваш 486-й?



Жив курилка! Для этого немолодого процессора все еще разрабатываются 3D-шутеры. Viper Byte Game Software готовит к Рождеству игру (скорее всего, shareware) под названием

Tyrannitor

Проект с неясным пока сюжетом, но вполне однозначными скриншотами будет наделен всеми необходимыми современному 3D-стрелялу атрибутами: комнаты над комнатами, наклонные плоскости, уровни, покрытые грязью, движущиеся платформы и лодки для путешествий по морю, аки посуху, умение персонажа плавать и прыгать (не хуже иных морских пехотинцев), свободное вращение

головы с вытекающей отсюда способностью точно целиться в вертикальной плоскости, масса объектов, любой из которых может быть уничтожен или хотя бы испорчен, SVGA-разрешение...

Сюжет? 2098 год, эксперименты над насекомыми, мутации, монстры, проблемы, стрельба, стрельба, стрельба...

Гордостью создателей должен стать AI. Умные монстры будут преследовать вас организованно, заранее извещая товарищей о

вашем приближении.

Находясь же в проигрышном положении, они будут прятаться, учитывая особенности местности, а не переть на рожон. И ни огонь, ни вода, ни медные трубы их не останавливают.

Но: правда жизни сурова. На Pentium'е игра пойдет еще лучше, потупив восторг, признаются разработчики. Вот так всегда...



Летаем и быстро!



Techland Software тоже заботится о тех, кто, купив компьютер, вдруг заметил, что техника быстро устаревает. Что же, под находящимися здесь скриншотами авторы гордо написали: "486DX100, 25 кадров в секунду, а детализацию мы еще увеличим!". Люди два года

трудились над engine'ом, предпочтя последний тщательной разработке сюжета и прочего гоня.

По крайней мере сейчас сюжет **Crime Cities** ясен лишь в самых общих чертах: в конце 21 века всех преступников сплавляли в закрытые города, там начался хорошо вооруженный бунт, и теперь его придется подавлять силой оружия. Летаем-стреляем. Главное — не точность симуляции летательного аппарата, а эффективное

уничтожение врага. Шесть летал, шесть городов, сетевая поддержка восьми (как min) игроков. Главное — честное 3D, динамическое освещение, тени, состоящие из сложнейших 3D-моделей города (в настоящий момент — 50000 плоскостей), 65 тысяч цветов, механизм улучшения текстур при близком изучении объекта... И все это с минимумом затрат и без новомодных акселераторов. Чем создатели очень гордятся. Имя engine — PANI 3D. Вторая важная для авторов задача — игра в "Интернете"

при плохом соединении, низкой пропускной способности и больших задержках. Обмен информации между играющими машинами оптимизирован таким образом, чтобы привычного "из-за плохой связи мы не смогли вам сказать, что вас давно убили" не возникало...





Chasm: The Shadow Zone

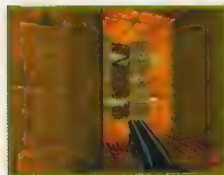
версия 2.05

Над пропастью с Шотганом-2

(ТОЧЕЧНЫЕ ТРЕХМЕРНЫЕ УДАРЫ ПО ПРИЗНАННЫМ АВТОРИТЕТАМ)

Все вещи на этом свете можно условно поделить на те, что не вызывают внимания вообще, те, что рождают интерес, и те, чья судьба завораживает. И мы, как кролики, ползущие к удаву, не боясь повториться, радуемся им своим печатным словом снова и снова. Забывая про пиво (даже), а иной раз и про ерша с лещом (бывает и такое), мы следим за развитием событий, радуясь и огорчась, негодуя и ликуя... Очень скоро, похоже (на правду), в сентябре выйдет игра Chasm: The Shadow Zone. Случай в нашей практике беспрецедентный: появилась новая, еще более вкусная демо-версия, и мы вновь отдаем ей... на сей раз аж две полосы дефицитного журнального пространства. Не отдать было бы грехом. (А ведь выше еще и интервью с авторами игры, горячими украинскими парнями из города Киева, имеется — читайте, завидуйте, наслаждайтесь...)

А дело все в том, что Chasm влияет (отрицательно) на наше трудовое сознание, нарушает дисциплину и вообще



всячески отрывает от основной работы (помните: ни дня без строчки?). Рецензируемая демо-версия функционирует в высоком разрешении, что фактически переводит ее в ранг "новых и настоящих", с нашей, разумеется, крайне снобистской точки зрения. Два принципиально разных уровня, шесть принципиально отличающихся монстров, шесть принципиально красивых видов оружия — и игровая картина становится все более законченной, а впечатление от нее — все более целостным.

Я не буду напоминать вам, что, как и отчего — постоянные читатели журнала осведомлены сполна (см. ЕХЕ, #1'97, стр. 56), остальным же рекомендую задействовать фантазию, обозрев обильный урожай игровых скриншотов, возвращенных на этих полосах нашими дизайнерами. Мы же пойдем дальше.

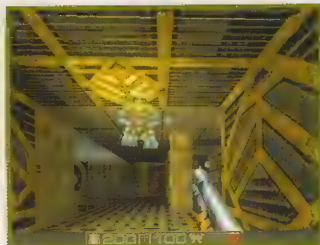
Высокое разрешение

позволило еще раз убедиться (и насладиться сим фактом), что графика Chasm'a отличается несравнимой с любой другой игрой скоростью. И это при честном 3D-мире. Именно так — мире. Заполненном не только



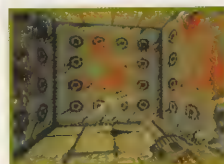
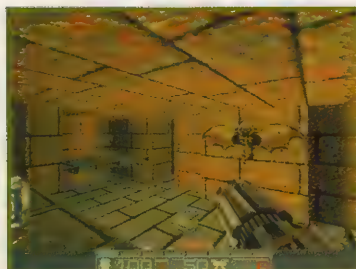
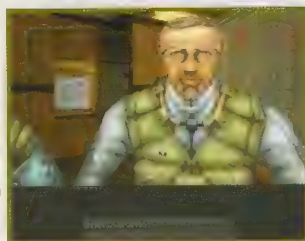
стенами и монстрами, но и объектами. Пример: удовольствие бить стекла и фонари, наслаждаясь их трехмерностью, но не спрытованностью, ожидает нас лишь в Hexen II. Прежде ради "всего трехмерного" такими вещами жертвовали. Оказалось — зря ленились. В Chasm совмещены полигоны со следами выстрелов на стенах и разрушаемыми объектами. В мире Chasm работают движущиеся конструкции и хитроумные механизмы. Бродя по Chasm-пространству, я улыбался болтающимся от ветра форточкам, осматривая стекла, которые можно в любой момент разнести, и наталкивался на разнообразные трехмерные движущиеся объекты; однако эту скрипящую форточку, которую можно и нужно расколотить (потому что руки чешутся всегда), я видел только в реальном мире и в данной игре. Разумеется, в "Пропасти" обитают и проходы в, казалось бы, прочных стенах, которые надо простреливать. А в это время вокруг фонарей летают и жужжат мухи...

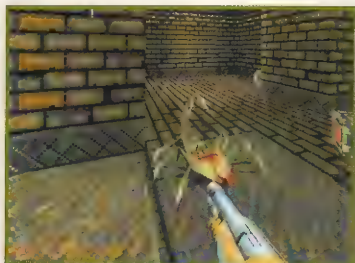
(Забавно, но именно на таких "мелких приколах" в свое



время вылез "Дюк", и, может быть, 3D Realms поспешила договориться с id о (пока мифическом) Quake 2 при наличии у Action Forms (так зовется команда разработчиков) engine'a, уже сегодня удовлетворяющего требованиям, чье соответствие Q2 еще не доказано.)

Engine Chasm вооружен по "последнему слову техники": динамическое освещение, сложные тени; оружие, которое держит в руках наш персонаж, по общерадикальному впечатлению (хоть оно мне и не указ) сработано





Осколки картины мира

— два принципиально разных уровня в демо-версии — позволяют сделать вывод, что художественных идей

болезнью, отстрелили. Если вы привыкли убивать самого

слабого монстра самым сильным оружием, то вы, бесспорно, этого не заметите. Но в остальных случаях это производит сильнейшее впечатление. А поскольку в игре есть монстры, которым надо, например, целенаправленно оторвать голову, gameplay становится и сложнее, и заметно интереснее.

Пока векторные монстры в шутерах в новинку, они хороши в любом виде. Количественные характеристики — вроде сложности движений и числа плоскостей — опять говорят в пользу украинской игрушки.

Другая, пока еще экстравагантная находка (умные мысли порой приходят в несколько удаленных голов одновременно), введенная впервые лишь за неделю до новой демо-версии Chasm, — это брифинги, построенные на engine'e. Простая, но гениальная идея позволяет одновременно отказаться от гнусного видео и создавать прекрасные, сложнейшие межуровневые фильмы.

Еще одно отличие (с точки зрения большинства — в лучшую сторону) Chasm от Quake (а все сравнения, как им ни противься, вертятся вокруг лучшей игры прошлого года — настолько хорош Chasm) — наличие вполне приличного автомпа. Все же, руководствуясь картой, проще сориентироваться в достаточно сложных лабиринтах.

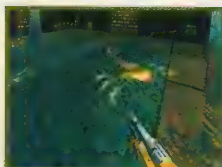
создателям не занимать. Уровни отличаются друг от друга настолько же, насколько каждый из них является законченным произведением; плюс безукоризненный подбор текстур (надо заметить, очень высокого качества и разрешения, к стене не стыдно подойти вплотную), плюс стиль, плюс редкая органичность связи "уровень-монстры-механизмы-ловушки". Приятно, что гады не просто телепортируются злобными пачками после включения очередного триггера, а вполне естественно приходят из открывшихся дверей или поджидают нас во всеоружии за новым поворотом. Причем телепортации как способа передвижения на уровнях пока не обнаружено. Обычно телепорты используются для затыкания логических "дырок" в дизайне уровней, и отсутствие таковых в Chasm связано с удачным дизайном карт.

Не обошлось и без новомодных веяний. Комната-ловушка, большая кнопка включает здоровенную спираль Архимеда — комната становится мясорубкой, оптимально подходящей к габаритам персонажа. Сам бог велел воткнуть в вентиляционные шахты здоровые вентиляторы — их вращение убеждает кого угодно в преимуществах настоящего 3D. И так далее и тому подобное.

Равнение на...

Рождается стойкое убеждение, что сотрудники Action Forms самым творческим образом переварили все

лучшее, что есть в Quake, и, добавив сонмище оригинальных идей, создали новаторскую игру. Модель "клиент-сервер" оптимальна для



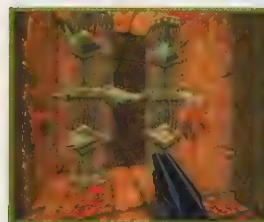
сетевой игры — и Chasm ее использует. Консоль удобна и нравится продвинутым игрокам — пожалуйста, но она занимает оптимальное по размеру (очень небольшое) окошко, не перекрывающее основную часть экрана. Эту мелочь по достоинству оценят те, кто играет по сети, когда время остановить нельзя.

Прелесть ситуации заключается в том, что в игре все сделано крайне аккуратно, не забыта ни одна мелочь. Нет и вопиющих проколов.

— X.Мотолог

P.S. Хочется извиниться перед Action Forms за г-на Вершинина, в силу глубоких внутренних соображений назвавшего игрушку "этаким интересным DOOM'ом" (не по злобе, тожко по недомыслию). Надеюсь, я реабилитировал честное имя разработчиков, заткнувших по трехмерности за пояс всяческие Blood'y, да и все Build Engine'ы вместе взятые.

P.P.S. Счастливых обладателей 3Dfx к выходу полной версии игры будет ждать соответствующий патч. Страшно подумать, вдруг он не только ускорит, но еще и улучшит?



сложнее, чем в любимом Q; процесс перезарядки шотгана или ракетницы — это песня!..

Мораль: не прыгайми едиными жива трехмерность (хотя и это в наличии, без проблем), а серьезной, без скидок на "трудно" и "неважно" работой над графикой. Кстати, о прыжках. Наличие в настройках клавиатуры пункта "jump/swim up" наводит на мысль, что плавание как вид спорта нам тоже будет доступно, хотя пока...

Давно и многим

обещанная, но впервые реализованная только в Chasm вещь — это, конечно, точечная чувствительность монстров к ударам. Манера поведения существа определяется тем, что именно ему,



OverLoaded?

Machine Hunter

Как бы оправдывался, говоришь, что такие игры имеют право на жизнь. Так или иначе, это заметно лучше, чем тот же ReLoaded (см. прошлый номер). И технически совершеннее, и просто интереснее. Хотя памятников ставить, конечно, не будем. Ни за какие гонорары. Бегают парнишка, руки растопырил, в каждой лапе по пистолету, из пистолета — лучи, монстры в ужасе. Да, а сам весь в пикселях, как будто умыться ему нечем было...

Вид сверху. Сугубо. Дело довольно дурное. Но компании Eurocom Development/MGM Interactive решили, что так надо.



Надеюсь, у них все получится, и полная версия будет работать в высоком разрешении. Потому как если у них этого не случится, то про Machine Hunter вы от нас больше не услышите. Первый взгляд выродится в слово прощания.

То же, о чем может идти речь сводная, то есть первая демо-версия игры... ну, скажем, это существенно лучше, чем



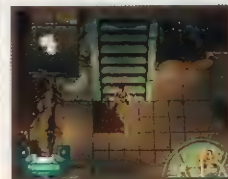
ReLoaded. Лучше, исключительно из-за своих 3D-интерьеров и, более того, благодаря очень сильному педалированию этой самой трехмерности.

Несмотря на отсутствие у игрока способностей к прыжкам или любым другим действиям, отличным от стрельбы и блуждания, необходимость разбираться в мостах, этажах и лестницах усложняет игру, делает ее интересней и, по понятным причинам, — зрелищнее. Аרכи, за которыми не видно ни меня, ни противника, добавляют в игру ощущение объема, который чужден для плоских по своему духу аркад. Добавляет жару наличие тепловидов, окончательно запутывающих и без того сложные лабиринты. Несколько лечит создавшуюся ситуацию наличие карты, подробно указывающей исследованную вами область, расположение на ней бонусов, врагов, тех же тепловидов...

При этом карта слегка примитивна, и разбираться в "проходах над проходами" по ней не очень просто. Другое развлечение, предлагаемое нам Machine Hunter'ом, — возможность переключать камеру. Выбор прост: либо мир вращается вокруг игрока, либо игрок блуждает по лабиринтам, вращаясь сам, как и предписано было дедами. И завешано?

Но не суть. Хотя, например, мне вращение мира вокруг моей личной оси импонирует. Играть удобней. Но в сочетании с наличием в этом мире противоположной точки зрения возможность переключаться между режимами — большая уступка со стороны Eurocom Development.

Несмотря на геометрически правильную трехмерность этажей, мостов и лестниц, сам персонаж и его ненаглядные монстры кажутся разлитой по

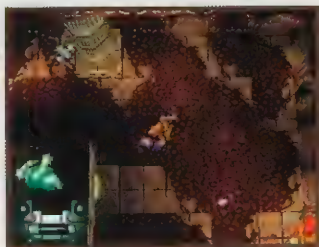


полупикселей пикселей. Если в зависимости от высоты они и масштабируются, то воспринимается это не слишком убедительно. Согласно российской традиции, театральности, не верю! Положение отягчается несколько странно подобранными цветами и убогой стрельбой. Из заметных невооруженным глазом явлений отмечу способность персонажа стрелять в бок, не поворачиваясь. Кнопочки специальные отмечены. Такая вот, извиняюсь за выражение, "находка".

Тем не менее, даже то, что есть, динамично и забавно. Хотя ощущения довольно тяжелые. Во-первых, играя, в упор не понимаешь, что и зачем ты делаешь. Для головного мозга не оставлено никаких шансов. Во-вторых, некая серость палитры и тягостность борьбы с монстрами убивают всю эстетику. В результате игра как художественное явление ("а иначе зачем?") отличается известным аскетизмом и неким выпяченным примитивизмом.

Результат налицо: нет детской радости при виде бонусов и спасении заложников. Лишь вздох облегчения при попадании на очередной уровень. Можно поиграть — тем, кому такие вещи интересны. По жанру же случилась чистейшая приставочная (и то верно, на SPS и Win'95 игра выйдет одновременно) стрелялка от первого лица, умасленная спасением заложников и свободная от иной зауми. Этакая невнятная легкость бытия.

Судьба игре предстоит тяжелая. Во-первых, ее предстоит сильно довести до ума — так, чтобы впечатление, будто engine'ы лабиринтов и той части игры, что связана с монстрами и объектами, создавались людьми, ни разу между собой не разговаривавшими, все же было побеждено.



Пусть поговорят, цветовую палитру хотя бы согласуют. Во-вторых, надо что-то делать с разрешением и пикселизацией. А то как-то несолидно получается. И уже потом начинать играть. Задел есть, можно склепать много разнообразных помещений, начинить их эксклюзивной мелочевкой, позаботиться о нашем счастье.

Поскольку большую часть игровых наворотов создатели от нас утаили (это заметно), мы обречены ждать. Кайф таких игр как раз в приборах и бонусах, а их пока мало. Придет время — увидим. Что до сетевой игры в версии Win'95, то это явление не новое и дополнительное, плохие игры не спасающее.

— X.Motonov



Запишемся в бомбисты

Atomic Bomberman

Игра подзабыта тщательно, поэтому можно смело напоминать, в чем она состоит. Благо, места потребуется немного. Пара (трио, квартет, квинтет, ансамбль — нужное подчеркнуть) ланков в скафандрах бегает меж камней, закладывает бомбы и пробивает в стенах проходы, чтобы наконец встретиться и обняться. То есть побрататься. Братание заканчивается убийством одного или самоубийством другого. Вот и вся песня.

Игровое поле состоит из стен, в которых можно успешно пробивать проходы, и камней, за которыми можно прятаться от взрывов. Ясное дело, на месте взорванных стен изредка обнаруживаются бонусы. Они могут увеличивать эффективность взрыва, позволить игроку не ждать очередной бомбы, а откладывать их столько, сколько душе угодно, пинать свои и чужие бомбы ногами, превращая их в наступательное оружие... Давние традиции игры Bomberman позволят разработчикам к выходу полной версии подкинуть играющим большой

выбор дополнительных — приятных или не очень — возможностей и тем самым разнообразить монотонный, на первый взгляд, процесс взаимного уничтожения.

Единственным очевидным достоинством игры является ее увлекательность. Необоснованная, неизмеримая и непотворимая. С живым противником можно играть не просто часами, а до потери сознания. Тут нет места для объяснений. Просто, единожды проникнувшись духом игры, можно до конца своих дней изучать побочные эффекты вроде цепной реакции взрывов, вырабатывать стратегию и тактику, осваивать стиль игры противника, совершенствовать свой. Игра real-time, но при этом достаточно нетороплива и размеренна, так что есть место и для мозговой активности. Реакция и сообразительность также не пропадут, так что остается лишь спокойно дерзать, убивая годы на эту до крайности странную игру. Для непосвященных, конечно.

С такой историей и с таким навязчивым геймплеем о графике

можно и не думать. Спасибо хоть на том, что разрешение экрана 640x480. Персонажи и объекты за десять лет существования стали рендеренными и выглядят трахерными. Эффекты взрывов красивы на все 256 цветов. Правда, не очень ясно, зачем при таком аскетизме DirectX, но сегодня от этого почти никому не больно. Забавно, что графику можно настраивать, вплоть до включения режима а-ля SNES. Звук, как говаривал один мой знакомый, звучит. То есть звуковые эффекты столь же изысканно достаточны, как и графика. Полностью соответствуют игре, ее стилю...

Но, повторюсь, главное во всей этой истории — возможность реанимации неистребимого русского общинного духа.

Нет ничего полезнее, чем хорошо забывать старое. Короче, где Digger 3D на engine'e от Unreal? Нет пока. Не беда, скоро появится Atomic Bomberman от Interplay, тоже не самая новая игра. В момент рождения Sega MegaDrive (номер один, ни хуя два) игра переживала свою вторую молодость. И с тех пор жила насыщенной жизнью, в разных своих версиях добиралась до PC. Скоро доберется опять.

Помимо того, что можно играть вдвоем на одной клавиатуре и/или нескольких геймпадах, в нашем распоряжении модемы, локальные сети и, безусловно, "Интернет". Вперед, бомбисты! Вам еще и редактор уровней дадут...

— Х.Мотолог



POD

Cheat-коды

Введите во время игры:

LABEL — имя водителя под каждой машиной

GARAG — восстановление повреждений

Гонки на зеркальных трассах

Отредактируйте файл "UBI.INI", находящийся в подкаталоге "UbiSoft" каталога Windows 95. Найдите в файле строку "[POD2_0]" и впишите туда нижеследующее:

[POD2_0]

Topneau=181 109 119 111
143 8 147 90 146 160

Убедитесь, что другой строки с таким же названием не существует. Результат "терапии": при следующем запуске игры будет доступна кнопка, включающая зеркальные варианты любой из трасс.

Helicops

Cheat-коды

Во время игры нажмите "F" и введите:

WIN — победа на текущем уровне

CLOAK — включение/отключение ограничения по времени

REGENWEAP — восстановление оружия

REGENHAM — восстановление здоровья

REGENALL — восстановление всего, что только можно

восстановить (в вашем вертолете)

IRONMAN — бессмертие

IRANGE — бесконечная дальность стрельбы

Perfect Weapon

Cheat-коды

Во время игры нажмите "Enter" и введите:

GMPETE — весь инвентарь

GMBIGH — увеличение

головы персонажа в несколько раз

GMBORG — превращение героя в киборга

GMINORM — обретение нормального вида

GMKILL — враги бегут, и кони наши быстры

GMGODM — бессмертие

Коды уровней

DB0BBABA

ADDDCAAD

ACBABBCC

ADDCCACC

DB0BBBCA

CCDBCCDA

AADBDACC

CADDCCBC

ADAAABAD

BADDBBCC

ABBDADDA

DCADCAAC

Pandemonium

Cheat-коды

Введите во время игры:

AOIMFPIJ — максимальное

количество жизней, возможность воздействия на врагов огнем

AOEMDPIJ — максимальное количество жизней, возможность замораживания недругов

AOIMNPIJ — максимальное количество жизней, "сжиматель" врагов

Коды уровней

OMAAEBIA

NAABEBIA

ENAIABKI

PEIAIBBA

KFCACICE

AFICBAIM

NGIAIBJJ

ENIIAKAC

NIPIABKB

ANICBAJE

LOCACMGI

KACACIIM

QAIADLB

ELIIAODC

OEIAIELJ

OGIAJEEB

AHMCBCMD

AJECBDEF

CARMAGEDDON



Спрашивайте в магазинах:

"АУДИО-ВИДЕО", Рязанский проспект, д.46, к3, тел. 379-6827
Ул. Тверская, д.15, отдел видео и компьютерных игр, тел. 229-3053
"GameLand", ул. Большая Якиманка, д.52-54, магазин "Искусство"

"GameLand", ул. Новый Арбат, д.15

"GameLand", ул. Старый Арбат, д.21

"GameLand", спорткомплекс "Олимпийский", торговый центр "Новый Колизей"

"ВРЕМЯ", ул. Вешняковская, 204, тел. 374-9691

"Цефей", ул. Крылатские Холмы, 27/1, тел. 202-9779

"Норис", Ленинградский проспект, д.33А, тел. 945-8504

"Союз-Арбат", Дмитровское ш., 43, тел. 976-0468

"Союз и К", ул. Верхняя Радищевская, 22, тел. 915-1018

бука

Москва, 115230, Каширское ш., д1 к2,

E-mail: market@buka.com

Internet: www.buka.com



прохожих или вач-спелер-яков, или дожать до феша. Прямиком из полученных денег. Успешное прохождение трассы увеличивает ваш рейтинг, и вам становится доступны новые трассы и новые трюки. Слишком примитивные трассы будут для вас более недоступны. Двигаться только вперед! Минимум — вперед!

Мир, каким мы его знаем

Этот мир подходит к концу. Но в нем кое-что остается. Можно, отключив монстров, гулять по миру Quake и интересоваться архитектурой.

Уровни, трассы (или как это назвать?) — произведение, отдельное от Carmageddon как игры. В них сконцентрировано плохо скрывающееся безумие разработчиков. Уровень — блок местной, обычно городской, возможно, сельской, вероятно как-то близкой портовой вариации, бывают некие незначительные различия, много всего.

Каждый из урогов не обязательно. Любой фрагмент уровня может быть нами исследован, если вы только сможете туда заехать. Можно плавать под водой. Ездить по горам. На некоторых трассах раздражают рельсы. Мир полон безумных конструкций, мосты часто разрушены, много простей и препятствий, которые приходится

скачивать с разгона. Полет — нормальный способ передвижения в данной игре. (Жаль полкрылки не выпускаются.)

Психоделикеры целенаправленно извращают над нами. Дорогу между двумя чекпойнтами порой можно просто срезать, если использовать, например, корону или бумажные приманки, можно просто прыгнуть, даже не нужно, а нужно. Не паниковать. Думать, изучать карту. Нормальные герои всегда идут в обход. С.м. поведение компьютерных соперников. У них есть чему поучиться.

Мир сей разрушаем. Небоскреб с землей не сравняешь, гулять по фонарным столбам или светофорам — жалуйтесь.

Все. Ни слова больше ни о прыжках по крышам, ни о трубах, по которым сливаются токсичные отходы, ни о тихих финских бере-



вухах и живущих там динозавров, первопитаных.

Только о важнейшей детали: в Carmageddon законы физики, пусть и чуть подправленные, scrupulously выполняются. И это относится не только к тому, что наши полеты зависают от начальной скорости и угла, под которым мы отрывались от матери-земли, но и к тому, что раскаты по асфальту и разбитые

потомки на трассе — не один и то же. Грязь — это грязь, снег — это снег, а вода — это вода. Помните об этом. Сочетание "покрышки-поверхность" достаточно без дураков.

Машины как пуп земли

Некоторые из автомобилей выбитых нами отрывков становятся для вас доступными. По мере совершенства подготовки можно собрать приличный автопарк. Самое приятное — это разное бразье. Объекты коллекционирования варьируются от тачки времен расцвета автодела на заводах Форда до откровенно гоночных творений, украшенных подозрительными шпашами. От грейдера и эвакуаторской машины до "жигулей" на колесах от самосвала. Машины обустроены согласно нравам сверхжесткой тонкости винты для сверления соперников, ножи-секаторы и другие гестаповские штучки.

Каждый автомобиль можно модифицировать. Тут все однообразно, модификация не зависит от авто. Менять можно средства нападения, двигатель и броню. Спекулянты предлагают вам пять уровней улучшения, нешадно сдирая деньги за хорошую жизнь. Несмотря на то что ни цена, ни изображение двигателя пятого уровня не меняются в зависимости от автомобиля, на который вы его ставите, скорость грейдера и "Феррари", на который онный будет "принимательно".

будут заметно отличаться. Индивидуальные особенности каждой машины очень заметны, их легко причислять. Есть сверхпрочные тяжелые броневики, есть гоночные болиды, порывающиеся на прямых участках оторваться от земли при легком нажатии на газ. Прикайайте, выберите, наслаждайтесь.

Кажется, наступил психоделический момент для ужина. В том смысле, что пора сказать, что все упомянутое этим сложнейшим автосимулятором укладывается в несколько клавиш: право, лево, злный ход, газ, ручной тормоз и принудительное снижение передачи (коробка, вообще говоря, автоматическая). Нормальный тормоз порушен и отсутствует. Так что в Carmageddon, выражаясь в терминах ПДД, используется только аварийное и экстренное торможение: ручник, стены ближайших домов, героические тела никогда не случайных прохожих.

Свобода выбора

— это и есть Carmageddon. Свобода выбора маршрута: типое прохождение трассы от чекпойнта к чекпойнту считается моветоном. Свобода выбора между гоночным болидом и леским трактором. Гоночная игра, в которой никто не обращает внимания на занимаемое в гоночной гонке место, — это неонсе, а Carmageddon. Вы никогда не можете прервать вы к финишу первым или катитесь последним. Вернее, никто из компьютерных персонажей финишем не интересу-

сегодня на арене **ЕДИНСТВЕННЫЙ** и неповторимый симулятор фигурного катания. Шестерка уникальных авто выступает под музыкой группы **Fear Factory**. Prosim!

Д
Р



есть, а заветная цифра (места по порядку) висит не показывается.

Любую трассу можно (пока ваш рейтинг не стал для нее слишком велик) пройти сколько угодно раз, а можно — в упор проигнорировать. Гонку можно прервать за неинтересностью, и этого никто не заметит. Наверное, именно на этом месте надо сказать, что сбиваться во время гонки невозможно. Это — завидное преимущество

сложное положение. По крайней мере, при отсутствии 3Dix Pentium 200 с 32 мегабайтами памяти не позволяет относиться к высокому разрешению серьезно. Хотя трехмерный мир в сложнейшие модели машин, которые очень натурально корешатся, выглядят при этом размытыми, как конфетки. Спрайтовые дорожки (горы и леса) изредка попутывают пикселями, но поскольку в игре процессорный мейн-бас-

Carma adp вполне играбелен, и все такое. Во-вторых, пачку пачки, апдейты и брось в любом случае и скороти. В третьих, есть и 3Dix. Главное — графика идеально отвечает духу игры, и все на своих местах. Тормозной след и размазанная по стенам кровь. Прижки-перевороты. Свистящие светфоры и девушки в купальниках, расплывшиеся по дороге слезы. Мне идеально.

Естественно, не обошлось без солидной сетевой поддержки. Но почему-то только IPX. Видно, и эта проблема будет решаться пачками (как же без "Интернета"?). Но — семь раз подумайте перед игрой по сети. От наивных гонок до соревнований по количеству уничтоженных прохожих с достаточным количеством промежуточных вариантов. Особая прелесть игры по сети в том, что модифицировать машину можно, не отходя от кассы. Ну и не стоит забывать о живых противниках. Это самое главное.

Звук в игре полностью соответствует игровой обстановке и самому духу игры. Шум тормозов и грохот столкновений добавляют азарта. Пусть крики прохожих не смущают вашего сердца. А прекрасная музыка (в строго определенном смысле) от Fear Factory его только ожесточит.

Формально

36 трасс, два с половиной десятка автомобилей, дополнительные трассы для опытных игроков. Самая же-

токая игра года, по сравнению с которой шутеры облакают просто приставочный добротой. Кровь, кишки, пачки и слезы.

— Х.Мотолог

P.S. Российская фирма "Бука" аккуратно перепела инструкцию к игре, сохра-

Системные требования:

Pentium 75, 8 Мбайт RAM (DOS и минимум возможностей), Pentium 150, 16+ Мбайт RAM (Windows 95, сетевая поддержка, SVGA-видеоадаптер, 4-скоростная CD-ROM, SVGA-видеоадаптер 1 Мбайт памяти).



позволит сделать из игры "русский Дуум" для лацеров, сохраняющихся после каждого убитого монстра.

На трассе вас всячески стимулируют к уклонению от предписанного маршрута. Скопления бонусов наблюдаются именно вдали от нехоженых тропинок. А бонусы в игре стоят обидно. Это и очки (деньги), и заветное время, и драгоценные, приятности вроде беспробитного восстановления, заморозки противников, ускорения и многого другого. Попадают и вредные бонусы, но это редкость.

Графика etc

Эта сторона игры действительно ставит резидента в

тро, свою задачу (стать лужами крови) и не выполняет.

В низком же разрешении все "на пять". При достаточном количестве памяти мы сможем наслаждаться роликми пройденной гонки (в любой момент можно остановиться и прокрутить видеоматериал), а также наслаждаться различными видами: внешние камеры, и тем полутьма лобового удовольствия от изучения картины событий). В частности, присутствует так называемая Action Tracking-камера, отличающаяся прямо-таки киношным драматизмом: "шел прохожий — хрясь — попал".

Однако есть несколько соображений. Во-первых, в низком разрешении



нив ее юмор, но избавив от ненормативной лексики. На нашей родине возрастной ценз — 15 лет. Как у вас, дорогой читатель, с этим вопросом?

- ★ Stainless Software
- ★ Sales Curve Interactive

85% ГРАФИКА
100% ЗВУК
100% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

95%

Carmageddon

Птичий полет, или Повод для хорошей графики

Александр, удачи, пусть будет все хорошо!
Прощайте, Вечернее мажор!

[illegible]

Самостоятельно вы можете найти в интернете множество сайтов, где вы сможете ознакомиться с различными вариантами оформления документов. Однако, если вы не уверены в своих силах, лучше обратиться к профессионалам. Они помогут вам выбрать наиболее подходящий вариант оформления документов и помогут вам избежать ошибок.

— По тому, насколько
низкий процент
поддержки у нас в стране
судов.

Эти песенки —
Эти кричалки —
Счастливы вместе
Pretty Baby и Kiss My
Ass — это не просто
Их создание при полном
покрытии и их жизни
Счастливой. Адаптация
эти песни, как и пред-
ставились автор. Но самым
Кейси Хант, она же соав-
торская, публицистика
и ее название — *Танцы*. —
Spencer Smith, публици-
стика и (или) роман). Так что
не забывайте читать — это
много и много.

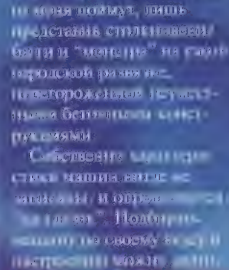
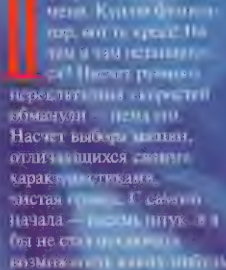
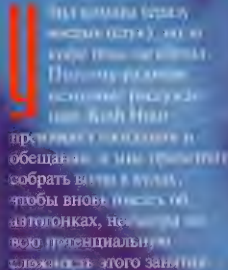
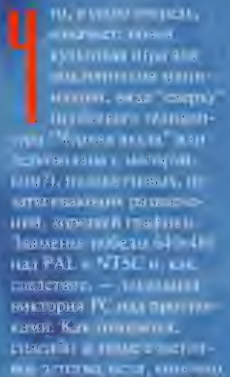
Нечего тут раздумывать! Две — ТРИ
палочки сигареток!
Крепко! Дам на полтора.
Пять — два палочка на три
каждой и одна безалкогольная
сигареточка!

Justy Heat — on the importance of a good, old-fashioned yodeling team. [Read more.](#)

[illegible][illegible][illegible]

Добились, а жить им не было места. Колонизаторы направили их в края пустыли, лишь представив спланированной бати и "меньше" на старинной городской развилке. Насмотревшись на эту картину, безмолвно счастливо глядя на них.

Собственные машины
стали машинами не только
машинистов, но и водителей
машинистов. Подбор
машин по своему вкусу и
настроению водителя.





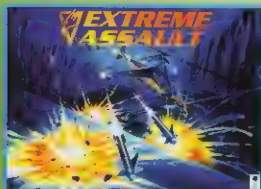
Таким должен быть каждый!

Пенсионеры в трамваях говорят о звездной войне...

Люблю аркады за концептуальность. Только представьте себе: четыре уровня сложности, на самом что ни на есть "easy" доступны лишь два эпизода, миссий поболее десятка в каждом, но коротеньких; зато на "extreme" вы получите все, что только есть в игре, однако и стрелять в вас будут так, что мало не покажется.

Но я, кажется, забыл представить: **Extreme Assault** от немецкой Blue Byte. Впрочем, что это я? Вы уже знакомы. Аккурат в прошлом номере был "Первый взгляд", подержанней в чувствах и поменьше объемом. Это объяснимо — демо-версия была совсем куцей, а финальный вариант, любезно переданный нам разработчиками, так и просится на прилавки магазинов, хотя и не содержит нескольких эпизодов — до полного счастья.

Словом, не игра, а конфетка. Игра — от и до. Ни тени сомнений. Ни полслова претензий. Хотя, пожалуй, в том виде, где ни тени и ни полслова, на многих машинах будет подтормаживать. Но, право же, это должно и нужно простить...



Он висит над свежей пашней

Разумеется, неопознанный летающий. И все талдычат: пришельцы, пришельцы, мол, надо бы освободить родную планету. Надо бы. Но суля по игре эти чужие освоились почище аборигенов. Типичная миссия: спасти трех заложников, разгромив пару десятков транспортов,

охраняемых десятком танков, поддерживаемых полудюжиной вертолетов и таким же количеством сторожевых башен. Враг солидно окопался. Но нам от этого только приятней. Как ни крути, а стрельба — на клавише "Ctrl".

Когда попадаешь в подземелье, понимаешь, что окопались злыдни почище, чем... Но это не важно. Как не важно и то, почему, когда, зачем окопались, кто виноват и с какой стати вы один такой мужественный, а напарники дают на одну миссию из двадцати, боеприпасов вовремя не подвозят, Москве 850 лет, зарплату не платят, и где найти того, кто говорил, что будет легко, чтобы дать по морде и восстановить справедливость.

Потому что все это сказочки. Сказки пусть бабушки рассказывают. Я же перейду к существу проблемы.

Вертолет...

Штурмовой вертолет — страшная сила. Особенно, если не размениваться на симуляторы, а оставить все так, чтобы играть было веселее, и на эффекты не размениваться, опасность столкновения с елками не преувеличивать, жизнь восстанавливать в процессе боя, — тогда можно без посадки и заботе о топливе (нет в игре такой заботы) пройти на счет "раз" полтора десятка миссий и ухлопать полторы сотни врагов.

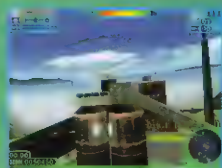
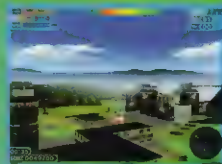
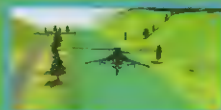
Почувствовать моральное (а может, и аморальное) удовлетворение во всей его красе. Но это от стрельбы. Собственно вертолет хорош только тем, что летает. Причем ударить по ручке газа вам не дадут. Желаящие разогнаться должны самым пошлым образом лететь вперед, это их единственный шанс. Зато уплачена дань суровым законам жанра: вертолет способен к стрейфу, и комментарии, я полагаю, излишни.

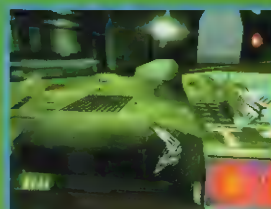
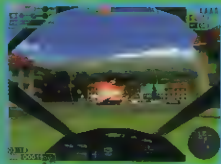
Но нас интересуют не столько летные свойства агрегата (уж больно все

просто), а боевые. Пожарульта. Ракеты самонаводящиеся. Один основной вид (боекомплект — до семи штук) — и жуткие повреждения, фейерверки, смерть чужой боевой техники в довольно внушительном радиусе окрест стержневой цели гарантированы. Боекомплект ограничен в принципе, и в связи с острой дефицитностью товара затариться под завязку почти невозможно.

Бомба, не атомная — но smart. Крута до невероятия... Даже не бомба, а внушительных размеров кассета одновременно запускаемых самонаводящихся ракет. "Внушительных размеров кассета" — это не меньше двадцати штук, что гарантированно высжигает врага от Москвы до самых до окраин на горизонте. Встречается сия вещь очень редко, но как же помогает в тяжелую годину!..

"Пушка по умолчанию" — штука хилая и неясная — в реальных условиях не применяется и обсуждению не подлежит. "Пушка покруче" стреляет очень красиво и куда эффективней своей товарки, при наличии отмеченной цели





в определенных пределах корректирует огонь (очень действительно). Дальность стрельбы невелика, что делает ее почти идеальным оружием ближнего и среднего боя. "Пушка лазерная" отличается дальностью, большей кучностью стрельбы, большей убойной силой, но меньшей скорострельностью и отсутствием средств самонаведения. Есть и еще одна пушечка, патроны для которой в большом дефиците, но зато... Пусть это будет приятным сюрпризом.

По сути наш вертокрылый друг является летающим танком. К взрывам и столкновениям он, конечно, чувствителен, но деревья (далее в тексте — "елки") валит безмятежно, в дома врывается без особых видимых... Практичная получилась машина. Зовут Sioux AH-23.

...и танк

И имя его — Т1. Звучит почти как "кирпич", но разве не в этом сермяжная танковая суть? Выглядит весьма забавно: приемистый тяжелый танк, ошестинившийся пушками и ракетами, прилепленный непосредственно к корпусу. Некий идеализм такой конструкции оправдывается изяществом пуска ракеты, в результате чего танк не уступает вертолету по красоте данного военно-полевого эффекта при включенной внешней камере.

Как это принято у

танков, Т1 не летает. Но зато, как это принято в нашем жанре, легко... стрейфится. Что ж, бывает. Не симулятор, поди. И мы — явно не графья. Тем более что движется это чудо техники довольно медленно, а уж в гору — просто еле-еле. Но танк. С броневой уральской ковкой, чья толщина вызывает искреннюю симпатию.

Самое трогательное: все оружие танка позаимствовано у вертолета. Отличия лишь визуальные (те же лучи — из другого места), остальное — копия.

Жизнь и битва

Если в случае с плохой игрой сказать особо нечего, и текст срывается на абзацы ругань, то здесь язык жаждет раздвинуться и теряться с собственными хитросплетениями, так что змеи со своими проблемами отдыхают. Кроме отличнейшей (см. ниже) графики Extreme Assault выделяется еще и очень пристойной играбельностью.

Впрочем, "пристойная" — не то слово. Отменно построенный игровой мир. Вылизанный и отшлифованный. Все можно испортить. На стенах пещеры остаются следы от

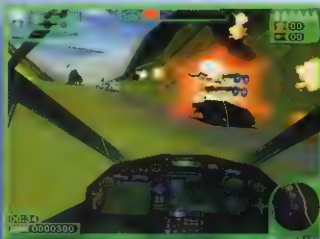
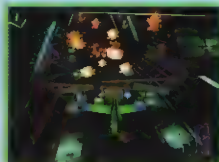
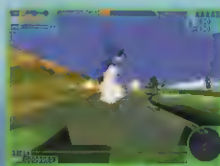
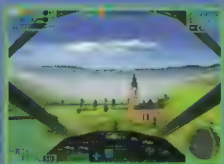
выстрелов. Елки вспыхивают, как спички. От пасторальной деревеньки, оказавшейся в центре боевых действий, остаются вполне натуральные прокопченные руины с выгоревшими окнами... На врагов посмотреть приятно. Во-первых, в них достаточное количество плоскостей. А как горят! Как взрываются!

С удовольствием отмечаю и их интеллект. Времена "тупого AI", видимо, ушли безвозвратно. Ребята отягощены собственными задачами (в большинстве случаев они куда-то едут или кого-то охраняют), у них нет привычки ломиться напролом. Не желая помирать даром, они маневрируют, учитывают особенности местности, норовят зайти с тыла и вломить коллективно.

Жанр EA — именно то, что должно быть зафиксировано где-то в колоннитуле: Action/Arcade. Активная, жизнеутвержда-

ющая стрельба, отягощенная собиранием бонусов и поиском секретов (идея пострелять по церковным курантам просто так в голову не приходит), но не мыслями о дозаправке, подборе боеприпасов, настройке чего бы то ни было, тем более закупке этого чего-то. Взорвал танк — получил патроны.

Но стоит оборвать бессмысленное перечисление и переключиться на пение военных песен. Мир, имеющий место в Extreme Assault, реалистичен, несмотря на все недостатки этого специфического для игрокисательского дела слова. Я смотрю в окошко и сравниваю. Пожалуй, то, что я вижу, несколько более реально, точное соответствие между окном и EA существует





лишь в области вышек электропередачи (они очень похожи на те, что наблюдаются в игре), реалистичность ЕА ценнее, чем реальность вида из окна. У меня нет возможности разгромить ЛЭП, лес, бетонные блоки, стойку, дорогу и проезжающий по ней гнусный автотранспорт, загаживающий родную деревню.

В творении же Blue Byte — не менее целостная картина, причем полностью доступная вашим пушкам и вашей несдержанности. Еще раз спасибо за графику, но и дизайнеры потрудились. Не так уж просто объяснить, чем навороты Sand Warriors хуже картинок ЕА... Тщательность, вкус, разнообразие, чей-то талант. Полезные, вообще говоря, вещи...



Extreme Assault

★ Blue Byte

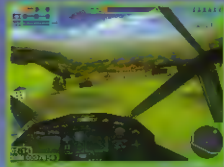
98% ГРАФИКА

90% ЗВУК

95% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

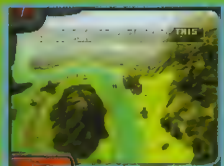
97%



Кульминация военных песен

1997 год складывается из двух потоков игр. Большой поток состоит из игр, создатели которых пытаются из подручных материалов склепать что-то в 640х480 с неким набором эффектов. Получается нечто навивающее пессимизм и подрывающее веру в будущее. Небольшой ручеек игр содержит новые оригинальные engine'ы и просто диктует стандарты. Глядя на них, гордо думаешь: ведь можно, если уметь... Таким должен быть каждый.

Пока не поддерживающая 3Dfx графика выглядит на уровне многих сверх3D-творений. О ней нечего сказать, она попросту идеальна. Дело не в тумане, моделях освещения, правильности 3D-примитивов и перспективе или отсутствии спрайтов. При этом потрясающе сделаны взрывы, дым и огонь. Они построены на каких-то навороченных эффектах и воспринимаются действительно трехмерными. Нет, я не способен придумать, чего этой графике не хватает. Извечно гноящая-



ся рана текстур, конечно, заслуживает некоторого лечения, но то, что мы наблюдаем в Extreme Assault, гораздо лучше, чем у многих и многих.

Красота, бесспорно, потребовала определенных жертв. Возможно, утверждение, что на Pentium 200MMX в DOS-сессии Windows 95 демонстрирует бешеное быстродействие, покажется кому-то оскорбительным пихонством. Каждый может выверить скорость по себе, потому что многое можно отключить; кроме того, имеющаяся у нас версия игры БЕЗ поддержки 3D-ускорителей демонстрирует быстродействие в пару раз большее, чем демо-версия. Пресловутый MMX заметно облагораживает сложные эффекты освещения, тумана и пр. украшений, но не критичен.

Так или иначе, но я пять номеров подряд играю на одном и том же компьютере, и совершенно объективно утверждаю, что в максимальных установках жалкий Shadow Warrior существенно больший тормоз, нежели Extreme Assault с его идеально четкой графикой в 16-битном цвете, без намека на пикселизацию или любую другую кривость.

Привет концептуалистам

Назрело: я начинаю ратовать за введение в наше издание штампика "Tak Nado!" в дополнение к плашке "Наш выбор". Если бы это было сделано с начала года, то ЕА стал бы третьей игрой, получившей сие в данном разделе. Максимум — четвертой.

Но это лирика. Есть опыт: навороч-



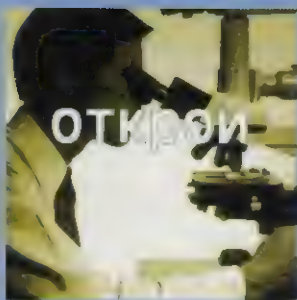
енные брифинги раздражают. Видео делает загрузку уровня унизи-тельной, медленной... Чем больше внимания уделено видео, тем сомнительней игра (почти всегда). Из этого предисловия понятно, что чистого видео в ЕА не сыщешь. Но есть подробные брифинги, демонстрирующие, с кем предстоит сражаться, кого спасать. Межуровневые вставки — полет от точки А к точке Б. Все это сделано непосредственно на engine'е. Причем не абы как. Эффект включаемого монитора, помехи, движения камеры... Вкус и точность, бо́льшая в колонках дублируется текстом на экране.

В результате, вместо забивания CD трудами 3D Studio, получены стильные и полезные брифинги, а каждая новая миссия грузится без одной секунды мгновенно. Завидуйте!

Как обычно, жертвой концептуализма стала возможность сохранять игру. Для каждого пилота запоминается его текущее состояние (с точностью до миссии), и можно загрузить одну из предыдущих миссий. Любители "убить — засеиваться — опять стрелнуться" могут отдыхать. Такова жизнь.

Все на своих местах. Extreme — цельная глыба. Я, например, забыл сказать о поддержке разных вариантов сетевой игры — до восьми играющих, со специальными картами для таких батальон. Но потеря эта невелика: половина рецензий могла бы состоять из фразы о том, что в игре не упущена ни одна деталь. И это было бы чистой правдой.

— X.Мотолог



Человек постоянно
совершает открытия.
Некоторые – ежедневно.
Некоторые – раз в жизни.
Некоторые происходят
раз в тысячу лет.
Вам предстоит сделать
еще одно.
Откройте для себя
Internet.

СОВАМ ТЕЛЕПОРТ

компания, занимающаяся в России с 1995 года телекоммуникациями

представляет проект

РОССИЯ-ОН-ЛАЙН

самый надежный на территории России и стран СНГ

доступ в

Internet

РОССИЯ-ОН-ЛАЙН



— обширная оплотня сеть, основанная на технологии Frame Relay

— скорость до 30 Мбит/сек. СНГ

— скорость доступа до 5 Мб

— транзитное роутинговое международное каналы

— круглосуточный мониторинг сети, обеспечивающий ее бесперебойную работу

— круглосуточная служба поддержки пользователей

— доступные цены

**Точки доступа
РОССИЯ-ОН-ЛАЙН**

Архангельск	(8182) 24 2571	43 5681	48 8931	Краснодар	(8612) 52 8001
Владивосток	(4232) 30 0021			Мурманск	(8152) 55 6123
Воронеж	(0732) 58 8831			Н. Новгород	(095) 258 4161
Екатеринбург	(0235) 258 4161			Новосибирск	(3832) 11 9024
Иркутск	(095) 258 4161			С-Петербург	(812) 201 8992
Казань	(8432) 75 8652			Самара	(8462) 24 0248
Калининград	(0113) 44 2101			Уфа	(4212) 70 8821
Киев	(031) 296 4238			Хабаровск	(4212) 70 8821
				Москва	(круглосуточно) (095) 258 4161



Возможности без границ.

РОССИЯ-ОН-ЛАЙН является зарегистрированной торговой маркой СОВАМ ТЕЛЕПОРТ

Россия, Москва, Красноказарменная ул., 12.
Тел.: (095) 258-4161, 258-4170.

e-mail: info@sovam.ru
http://www.sovam.ru

Главный — Господину ПэЖэ

Уважаемый Господин ПэЖэ! Мне глубоко запад в душу ваш текст-плакат в защиту вторых "Викингов" (всен сн. ЕХЕ ЁЅ, стр. 110!). Здорово вы нашим дамам презали! Я вот давно на них зуб точу, а все никак не рвался, а вы — без зуба и эдак, по-гусарски, ослепительно. Молодцы. И новые "Викинги" наконец-то оценены. Вы ведь на них никак не меньше ордена "За заслуги перед Отечеством" с бантами и подвязками навесили, верно? Не отнекивайтесь, за дело. За наше правое игроманское дело... Ну а что дальше, Господин ПэЖэ? Знаю ли приложить? А я знаю! Есть у нас в редакции такой Х.Хололог, та еще птица. Вольная и себе на уме. Я ему говорю: вы бы, уважаемый, что ли, познакомили игравшую общественность с многочисленными рукотворными add-on'ами к Quake, кои в Internet, что собак нарезанных. Люди истосковались без Quake, а вы им все про "Дика" да про "Ныжмена". Нет, говорит, даже не поведя своей ашусской бровью, add-on'ов много, а в один, моего здоровья на них не хватит... Ферт какой!

Короче, у меня на него тоже руки чешутся, но он в авторитете (знаете, сколько писек от послонниц получае!), а вы — человек со стороны, никотито, он вас не достанет. В общем, уб. Господин ПэЖэ, предлагаю вам сделать обзор самостийно-неформальных (народных) дополнений к любимой "Кваке". Как ван? Потяните? Килобайт так на 14-15 а? Я в обход Х.М. обещаю тиснуть вашу статью в его же тетрадке. Пусть злитесь.

Господин ПэЖэ — Главному

Ну-у, наконец-то эта эпопея закончилась. Или почти закончилась! Как ни обидно, но произошло именно то, чего я боялся: пришлось слишком жестоко все урезать. И так вместе с интервью получилось не 15 килобайт, а около 28... Пострадал в основном текст, не буду же я резать интервью — для этого опять-таки нужны согласования и т.п. (сухая штука — интервью). И при этом вошла где-то одна десятая интересных Quake-патчей. Собственно, отбирать пришлось даже не по интересности, а просто вложить тех, кто ответил на письма с просьбой дать интервью. Например, Quake Rally и Quess (у них один автор) — чрезвычайно интересные патчи, но на письмо тем не ответили. Пришлось исключить.

Сначала я хотел вставить где-нибудь фразу о том, сколько интересных модификаций не удалось втиснуть в рамки, и сделать длинный список таковых, но это было бы слишком плохо на обещание продолжений. Если захотите — свистните, их там — напечатый край. Эта фраза идет в следующем абзаце. Если захотите — можно ее разнести в самом конце рассказа о Giana.

По справедливости надо заметить, что это еще не финиш — в природе существует Quake-Rally (автомобильные гонки), Descent To Quake (игрушку Descent поинтите?), Wing Commander Quake (он самый), Quake Soccer (футбол, однако), Mortal Kombat Quake (и это надо расшифровывать?), Quess (Battle Cheese видели? она самая) и даже Bone Fishing to Quake (да, да, симулятор рыбной ловли, изготовленный с помощью все того же Великого Quake). И все вышеперечисленное — вполне честные игрушки, очень похожие на оригиналы и почти ничего не имеющие с Quake, из которого они получены путем традиционной обработки напильником.

Главный — Господину ПэЖэ

Спасибо, уб. ПэЖэ. Текст достойный. Учили мы монополиста и джонсена Х.М. ох цели! А о продолжении эпопеи подумам.

Quake — это не только ценный мех...

Больше товаров, хороших и разных!
(магазинный плакат)

Ну почему у Id Software игрушки не выходят, а? Как выпустят какой-нибудь DOOM или Quake — тут же выясняется, что вместо нормальной игры опять получилось нечто вроде набора "сделай сам". Нет, конечно же, стыдиться тут особо нечего, эпохалка и все такое, ДУМу до сих пор куча народа ДУМает, но почему ни к одной не-идовской игрушке нет десятка-другого редакторов уровней, монстров, графики и прочей ерунды?

А ведь есть и такие маньяки,

которые, забросив deathmatch, только тем и занимаются, что сидят и "глюкалу полируют" — то игроку мишень на спине нарисуют, то пещер всяких нагородят, монстров за каждым углом расставят, интеллекта им добавят. Короче говоря, для нас с вами совершенно новую игрушку делают. Причем бесплатно. Ну, или почти бесплатно — поскольку рано или поздно многие из них заканчивают свои развлечения в крупных фирмах, производящих игры.

Прикрой, браток! (Capture The Flag)

Никто, повторяю, никто, включая основателей фирмы id, не догадывался, что в душе каждого думера дремлет могучее чувство локтя, стремление помочь другу и прочие лучшие качества. В самом деле, догадаться было трудно, особенно наблюдая зверское выражение лица этого самого думера в момент убийства лучшего дружка.

А вот Дэви Киш, вспомнив классическую игру, похожую на "Зарицу" пионерских времен, под названием **Capture The Flag** ("Захват флага"), решил дать возможность квакерам (не путать с одноименными верующими) направить убийственную энергию на создание, а точнее — на собирание. Тех самых



флагов, о которых идет речь. Бежишь на вражескую базу, хватаешь флаг — и срочно тащишь его, как истинный Плюшкин, к себе домой.

Строго говоря, здесь даже убивать никого не надо. Ну, если пацифист какой-нибудь затесался, даже он чем-нибудь да будет полезен. Или грудью на амбразуру пяжет, чтобы друг успел мимо нее пробежать, или сам побежит, а уж друзья-товарищи огнем прикроют. Короче, здесь каждому работа найдется. Да и за убийство не так уж много оч-

ков дают, в основном платят за захват чужого флага и за успешное отбирание своего у злобных врагов.

И надо отметить, Дэви преуспел в своем начинании: сейчас количество серверов в Internet, поддерживающих CTF, превосходит все ожидания. В *Dis-solution Of Eternity* (второй дополнительный набор уровней к Quake) в комплекте налицо специальные уровни именно для этой вариации игры (впрочем, пресловутый Х.М. об этом, кажется, писал).

Интервью с
Дэйвом КИШЕМ
Dave "Zoid" Kirsch, zoid@id.com
создателем модификации CTF.

.EXE: Несколько слов о себе.

Как к тебе пришла идея CTF?

Dave Kirsch: Когда я начал играть в Quake по сети (я держал пару Quake-серверов), мне захотелось сделать новую разновидность командной игры.



Когда мы с другом обсуждали эту идею, он предложил что-нибудь вроде "настоящей" игры в "Захват флага". Я продумал, как это должно работать, и модифицировал Quake, поменяв код на Quake-C. Первый уровень, который я модифицировал для Capture The Flag, был ETM4 —



The Grisly Grotto. Сначала я использовал стандартные модели ключей вместо флагов, так что игрокам не надо было загружать никаких новых файлов, чтобы играть. — достаточно было подсоединиться к серверу, и они могли сражаться в CTF. И лишь тогда, когда мой проект стал популярен, я подготовил набор специально сделанных уровней и новые модели, в том числе флаги.

.EXE: В какие игры ты сам играешь? Видимо, в основном в CTF?

D.K.: Я стараюсь играть в CTF по Internet хотя бы час в день. Это куча удовольствия, и я очень люблю моменты, когда удается успешно захватить флаг. Кроме того, много играю в обычный deathmatch, тоже по Internet.

Что касается других игр, среди них сейчас, пожалуй, немного таких, которые давали бы столько же восторга, удовольствия и хорошую компанию, как Quake. А CTF Quake — это еще лучше.

.EXE: Есть ли у тебя планы по поводу изготовления новых модификаций, когда появятся Quake 2, Unreal, Prey? Новые технологии должны дать массу новых возможностей для отличных игр.

D.K.: Определенных планов на этот счет пока нет. Скорее всего, я подумаю над этим вопросом ближе к моменту появления этих игр. Полагаю, популярность CTF говорит сама за себя, и мне кажется, что большинство игр, поддерживающих Internet, будут включать в себя CTF в той или иной форме.

Батальоны просят огня! (TeamFortress)

Дух товарищества — штука хорошая, но ведь люди все раз-

ные, кому-то хочется ружье потяжелее, а кому-то в кайф врага ножиком в спину из-за угла потыкать. А есть вообще альтруисты, готовые никого не убивать, лишь бы команде было хорошо.

Как я уже, кажется, говорил, Quake — это не только ценный мех, но и двадцать-тридцать новых игр в той же самой коробке. И на каждого квакера найдется приятная ему разновидность. Для тех, кому мало разнообразия в CTF, всегда отыщется что-нибудь подходящее в **TeamFortress** (даже не знаю, как это толком перевести — то ли "Командная крепость", то ли "Крепостная команда").



Основная цель здесь точно такая же — захватить вражеский флаг, но зато каждый игрок имеет выбор, каким персонажем он будет играть. И этих классов ни много ни мало, а целых 9: Скаут, Снайпер, Солдат, Разрушитель, Ме-



дик, Тяжеловооруженный, Пиротехник, Шпион и Инженер. У каждого свое собственное оружие, свои характеристики (скорости, максимальное здоровье и броня) и дополнительные возможности. Например, Медик своим "медицинским топором" может добавлять здоровья то-

варищам и заражать вирусом врагов, а Инженер — строить автоматические пушки.

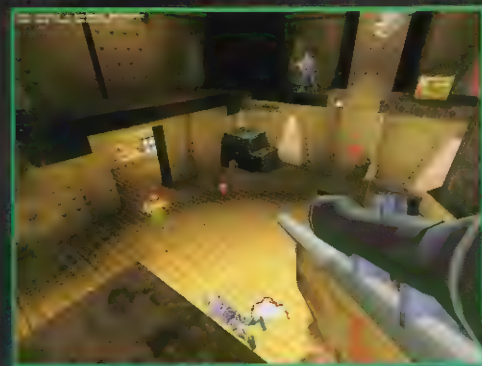
Для этой игры, как и для STG, уже сделано очень много новых уровней. Обычно это два замка,



отделенные друг от друга свободным пространством (иногда имеется ров с водой, через него перекинут мост, как правило есть подземные ходы). Специально продумываются места, в которых могут засесть снайперы и из укрытия расстреливать наступающего противника, тем временем инженеры возводят (где надо) линию обороны, а суровые мужики с тяжелым оружием поливают наступающие силы врага свинцовым дождем из могучего пулемета. Все как в жизни.

Интервью с Яном КОХЛМ
(Ian Caughley,
lead developer Fortress, одним
из создателей Team Fortress)

.EXE: Почему, собственно, именно модификация для командной игры? Никто не играл командами в эру DOOM и в начале эры Quake. Что изменилось? Это ведь был не только Internet — большинство игроков были счастливы, убивая все, что движется. Как вам пришла в голову идея командного вояжанта?



Ian Caughley: Источником вдохновения для Team Fortress послужил уровень для DOOM 2 под названием Fortress. Он был создан для двух команд, атакующих базы друг друга, и превращал DOOM 2 в одну из самых интересных игр, в которые мы когда-либо играли. Когда появился Quake, мы написали дополнение, позволившее создавать уровни в стиле Fortress, а заодно добавили туда разные классы, так что команды можно составлять из набора нужных специалистов.

Quake попросту более реалистичен и более интересен, когда у тебя есть и враги и друзья. **.EXE:** Как сформировалась ваша группа?

I.C.: Мы начинали как компания друзей, собиравшихся вместе по выходным, чтобы собрать небольшую локальную сеть и поиграть в сетевые игры. У всех был опыт программирования, и до Quake мы уже делали модификации для DOOM, DOOM 2 и DUKE3D.

.EXE: Вопрос, который я задаю всем: есть ли у вас планы насчет новых модификаций, когда появятся Quake 2, Unreal, Prey? Новые технологии — новые возможности...

I.C.: Мы уже работаем над модификацией для Quake 2, которую надеемся выпустить коммерческим образом. Возможно, мы сделаем что-нибудь и для других игр, которые привлекут внимание и дадут достаточно возможностей для изменения.

Я не волшебник... Я Терминатор! (Future vs Fantasy)

А для тех, кому и девяти персонажей мало, кто хочет быть магом или космическим гвардейцем, для таких есть Великая Битва под названием

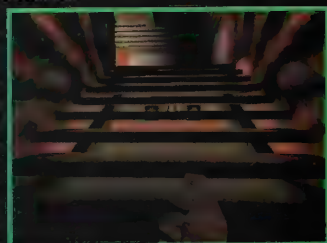
Future vs Fantasy. Здесь герои фантазии (Монах, Божество, Ниндзя, Клерик, Маг, Боец) бьются не на жизнь, а на смерть с футуристическими персонажами (Лазерный андроид, Киборг-партизан, Солдат из Quake, Десантник из DOOM, Снайпер, Воин развала). Фантастическое количество новых видов оружия (80), которыми могут пользоваться 12 персонажей, превращает эту разновидность Quake в нечто большее, чем очередная переделка.

А уж какие виды командной игры предлагает эта штука — это что-то. Первая — это Quest. Ну, квест и квест — монстры резко мощнее и более живучие, зато игроки могут идти командой, помогая друг другу. Когда игрок набирает достаточно опыта, ему присваивается новый уровень, и его атакующие и защитные качества возрастают.

А вот вторая разновидность называется Purge (чистка). И задача в ней — провести успешную религиозную войну. Нацизм две религии, Благочестивый Красный Орден Сиплака и Синее Сознание Капписа, каждая уверена, что другой не место на свете. Их цель — удерживать единственный на уровне алтарь (который делает одного члена команды святым) и по мере возможности истребить представителей другой религии. Одна команда защищается, другая нападает. Рано или поздно роли меняются, и война продолжается вечно...

Эта модификация распространена в Internet послабее, чем две предыдущие,

но найти сервер все-таки довольно легко. А уж когда нашли — остается только зайти на него и играть, играть, играть.

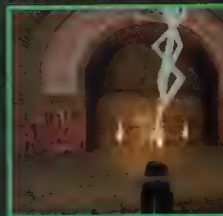


Интервью с Майклом ВАГНЕРОМ

(Michael "Darwin" Wagner,
darwin@freemint.com),
одним из разработчиков
фирмы Freeform Interactive,
создавшего Future vs Fantasy)

.EXE: Почему вы взялись за такой гигантский проект? Не кажется ли вам, что он стал слишком большим для "нормального" игрока?

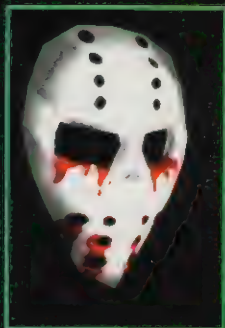
Michael Wagner: Проект FvF столь велик потому, что цель его разработки — дать иг-



року качество и количество одновременно. Любой персонаж имеет 8 новых типов оружия, так что у каждого игрока может быть свой герой. К примеру, мой любимый персонаж — Космический Десантник, поскольку он очень мощный. А моему напарнику Райсону больше всего нравится Клерик. Главное, чтобы вам ваш персонаж подходил. FvF пытается дать любому то, что его больше всего устраивает.

.EXE: Кто определяет, что именно попадает в FvF, если не те, которые не членов вашей команды?





ware в очередной раз доказал свою гибкость.

Интервью с Джонни Гудмэном

Jonny 'Nebu' Goodman
bgoodn@globalnet.co.uk, одним
из членов группы BioForge
Design, создающей Giana Quake.

EXE: Почему вы возродили старую игру вместо того, чтобы написать новую? Giana — это здорово, но она уже существует...

Jonny Goodman:

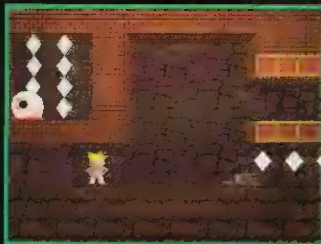
Просто говоря, мы реанимируем классику для нового поколения игроков. И все.

EXE: Сколько, по вашему мнению, нужно людей, чтобы сделать полную перделку Quake и сколько времени это займет?

J.G.: Идеальный вариант — группа максимум из 10 человек (в противном случае возникает проблема связи или приходится набирать людей для чисто административной деятельности), а затраченное время зависит от сложности проекта и опыта участников. К примеру, Giana — средний по объему проект (40 с лишним уровней, полная переработка графики и звуков) — делалась усилиями 5 человек (1

граммы маленькими, когда иметь PC-совместимую машину дома было недостижимой роскошью, а ее место даже у богатеньких Буратино занимали маленькие, чисто игровые машинки. Так вот, в это далекое, но счастливое время было очень много "аркадных" игр, произшедших еще от игровых автоматов. Идет себе человек по экрану слева направо, по платформочкам скачет, злобных монстров месит.

Нет, эти картинки попали сюда вполне по адресу — именно так и выглядит **Giana Quake**, старая добрая игрушка Giana Sisters, выпущенная в 1987 году фирмой Rainbow Arts и воссозданная с помощью Quake.



На одной из иллюстраций — страшная маска. Это — персонаж будущей игры, которую задумали авторы Giana Quake, пока о ней ничего больше не известно: выдрать из цепких лап империалистов удалось только этот эксклюзивный скриншот (ну и пару монстров, которые пока не вошли в Giana).

Милая девочка Giana (видимо, та самая, из анекдота) явно нашла себе и сестренке занятие по душе — изничтожать монстров. Но главное тут даже не са-

имеют разные мнения? У вас есть "центральная власть" или вы голосуете?

M.W.: Каждый во Freeform Interactive обладает одинаковой властью, однако Хэл, наш программист/координатор, имеет право вето. Мы также прислушиваемся к мнению игроков в FvF с помощью нашего отдела внешних связей. Все комментарии/предложения нужно посылать по адресу darwin@freeformint.com.

EXE: Выйдут Quake 2, Unreal, Frey. Вы готовы встретить их во всеоружии?

M.W.: Мы не собираемся делать что-либо для Unreal и Frey. Не у нас есть планы относительно Quake 2 FvF. Пока мы хотим в конце лета выпустить условно-бесплатную версию FvF. Полная же, зарегистрированная версия будет включать в себя все специально разработанные для этой модификации игры уровни.

Вот так летел (Giana)

В конце концов, противопоставить такому изобилию что-то трудно (хотя не вошедший в этот обзор **Killer Quake Pack**, пожалуй, может и попытаться). И наиболее изобретательные представители квакерского племени начали придумывать такое, что и во сне не приснится, разве что в кошмаре.

Помните, в свое время, лет эдак десять назад, когда компьютеры были большими, а про-



программист, 4 художника) и заняла у нас 4 месяца.

EXE: Планируете ли вы работать с Quake 2, Unreal, Frey?

J.G.: Да, конечно. Quake 2, похоже, появится раньше всех и будет самым лучшим выбором для независимых разработчиков.

Победа будет за нами! (Project1)

И не надо думать, что этот конструктор способен освоить только заграничные любители развлечений. Наши ничуть не хуже. К примеру, живет в Петербурге Петр Порай-Кошиц, работающий сейчас над своим первым проектом под названием... Собственно, так он и называется — **Project1**.

В отличие от большинства вышеописанных эта игра не пытается сделать нечто кардинально не похожее с Quake, ее задача — оставаться в рамках трехмерной стрельбы, добиться максимальной реалистичности и разнообразия в deathmatch'e, стараясь в чем-то напомнить нам DOOM, чтобы потешить нос-



талию "старой гвардии" думеров. И с этой задачей она, на мой взгляд, успешно справляется: уже давно все битвы по локальной сети я играю только с Project1.

В самом Quake, по сути, был всего один способ убийства — схватить Rocket Launcher и бегать крошить врага. Это скучно и неизобретательно. В Project1 способов очень много, и все



они сбалансированы таким образом, что в любой ситуации есть шансы выжить и победить. Одним словом, настоящая мужская игра, с тактикой, стратегией и адреналином в крови.

А к ней многие, из разных родов нашей большой страны, делают разные добавки — Кирилл Семенихин, Саша Винников, Вася Васильев, иногда — ваш покорный слуга... Кто-то

ра будет любимым моим развлечением, и не отблагодарить ее авторов хотя бы деньгами было бы попросту нечестно. Как обычно, я ошибался, но для разнообразия — в лучшую сторону. Год прошел. И еще много времени пройдет (раньше осени, а то и зимы, ждать чего-нибудь новенького в этом жанре бесполезно), а Quake как был

все прекрасно, разве что чуть-чуть здесь исправить, там кое-что заменить — вот и получится идеальная игра. И каждый раз это "чуть". И снова ждешь следующей версии — может, в ней это "чуть" будет на месте? Но вот вышел Quake... И можно исправлять все, что хочешь, можно сделать все то, о чем давно мечтал, что обсуждал со своими друзьями...

ЕХЕ: А чем твой патч лучше остальных?

П.П.-К.: Мой патч не лучше остальных, но, надеюсь, лучше многих. Почему?

а) У меня немалый опыт общения с 3D-играми: играю в них с 1990 года. И, как мне кажется, научился понимать их слабые и сильные стороны.

б) Есть (надеюсь) некоторое количество буйной фантазии.

в) Программирую тоже не первый год.

Впрочем, пункт "б" у меня, конечно, слабее. Я уверен,

(upload в неделю)

1 августа — я пишу свой первый патч, изучаю чужие.

2 августа — я понимаю, что это безумное количество идей — как драгоценные камни до обработки. Не понятна их на-



стоящая ценность, и они никак не связаны (не гармонируют) друг с другом.

3 августа — я объявляю о своем решении писать Project1 — патч, объединяющий в себе сразу множество идей (в дальнейшем такие патчи стали называть compilations).

Развивается? Нет, скорее просто живет, меняясь в соответствии с моими идеями и интересами. Как только Quake перестанет меня интересовать, я завершу Project1. TC из этого не будет.

ЕХЕ: Выделит Quake 2, Unreal, Prey — будет ли Project2, Project3?

П.П.-К.: Может быть. Все зависит от слишком многих обстоятельств. Понравятся ли мне эти игры (вернее, кака-нибудь одна из них — в однолюб), будет ли в ней свой язык, смогу ли я его освоить, будет ли свободное время...

— Господин ПэЖэ

P.S. А напоследок — адреса Web-страниц, на которых вы можете найти вышеописанные модификации:
<http://threewave.planetquake.com/> (Capture The Flag),
<http://www.teamfortress.com/> (TeamFortress),
<http://fvl.warzone.com/> (Future vs Fantasy),
<http://www.quakemania.com/giana/Giana/>,
<http://www.ifrag.com/qcbo/project1.html> (Project1)



модель делает, кто-то уровень, а кто-то придумает интересную идею и предложит ее Петру. Самые интересные он отбирает и вставляет в Project1.

На сегодня там есть четыре новых вида оружия (среди них — ностальгическая BFG 9000 из DOOM'a), "поведение" остальных изменено для сбалансированной игры, имеется новый артефакт, можно менять расположение предметов на уровне "на лету" и многое другое, тщательно оттестированное для увеличения интересности.

Когда я купил фирменную упаковку Quake, я сделал это не потому, что у меня не было китайского сидика, а потому, что к этому моменту я уже понял: как минимум год именно эта иг-



лучшим, так и остался: спасибо фирме id за наше счастье... тьфу, за этот замечательный конструктор!

Интервью с Петром ПОРАЙ-КОШНИЦЕМ ("Dragon", peter@softjoys.ru, авторам Project1)

ЕХЕ: А на кой, собственно, это надо — писать что-то свое, когда новые игры плодятся, как кролики?

Петр Порай-Кошниц: Новые игры выходят постоянно — и все время чего-то не хватает. Каждый раз, казалось бы, почти

что прекрасно понимаю, что нужно в этой игре, а что можно выкинуть ("а"), но вот придумывать новое... Это очень сложно.

ЕХЕ: Это, похоже, "народный проект"? Как это получается и в какую сторону развивается? Дорастет ли до Total Conversion?

П.П.-К.: Нет, это не "народный проект". В нем ничего не появляется помимо меня, моего желания или согласия. "Народное" только тестирование и (хочется верить) использование.

А получилось это так: Конец июля 1996 — выходит QuakeC.

2-3 дня, и на ftp.cdrom.com начинает литься поток самодельных патчей (через месяц это примерно 100 Mb



МИР МУЛЬТИМЕДИА СТУДИИ "СОЮЗ"



"Преобрази Себя" (Improve Yourself)

Этот диск является продолжением суперпопулярного проекта "Познай себя" (Empower Yourself). Используя этот CD-ROM, Вы можете заняться тренировкой памяти, наблюдательности, внимания, реакции и развить качества, которые обеспечивают эффективность Вашей деятельности. Тем, кому придется подолгу сидеть за компьютером, понравится раздел, содержащий специальные упражнения для снятия усталости и набора энергии. В состав диска также входит комплекс программ, которые на основе анализа биоритмов и особенностей характера пользователя выдают не только прогноз его состояния, но и индивидуальные рекомендации.

Windows

"Меломания 97"

Вы любите современную российскую поп и рок-музыку? Вы собираете домашнюю фонотеку? У Вас есть домашний компилятор? Тогда именно для Вас выпущен уникальный, мультимедийный CD-ROM "Меломания 97" и теперь Вы можете: Просмотреть около 1500 компакт-дисков 96-97 гг. Прослушать фрагменты из этих дисков. Найти песню любого автора или исполнителя из грандиозного списка в 20000 песен. Найти все диски, на которых есть нужные Вам песни. Прочитать о том, что происходило с Вашими любимыми артистами и узнать о событиях из мира шоу-бизнеса.

Windows



"Алиса в Музыкальной Стране"

Любите ли Вы музыку? А игры типа "The 7th Guest"? Если да, то значит этот диск предназначен как раз для Вас. "Алиса в музыкальной стране" это смесь обучающей программы, игры "бродилки", энциклопедии композиторов и игры-головоломки. Причем каждую составляющую можно использовать отдельно. Алиса (т.е. Вам) необходимо отыскать, бродя по привидимым виртуальным 3D залам, 9 спрятанных комнат, в каждой из которых предстоит разгадать массу загадок, связанных с музыкой. Идеальный подарок учащимся музыкальных заведений и просто меломанам. Игра заняла первое место в номинации "Графика в компьютерных играх" на фестивале компьютерного искусства "Фантазия".

Windows/MacOS

"Энциклопедия музыкальных инструментов"

Первая российская энциклопедия музыкальных инструментов. Создана при участии специалистов Московской Государственной Консерватории. Содержит информацию более чем о 100 основных инструментах и представляет подборку об истории их создания и о наиболее ярких исполнителях. Вы можете поиграть на многих инструментах с помощью виртуальной клавиатуры или клавиатуры Вашего компьютера. Представлена возможность послушать, как звучит выбранный Вами инструмент в разных музыкальных составах и стилях и множество других интересных возможностей.

Windows/MacOS



"Алмазный Птах"

Мы играем в путешествие и решения головоломок, которые подсказывает логика самой жизни. Но не просто так, а с использованием магии, волшебства, бытовых технологий, перемещения в пространстве, простого логического мышления. Россия — страна со своей тайной, которую не могут разгадать многие поколения. Загадочная русская душа тревожит и пугает человечество на протяжении последних нескольких веков. А может быть загадки и нет? Может быть, ответ на нее прост, как проста и красива русская природа и русские песни? Мудрость многих поколений русских людей заключена в их точности, в нем же и разгадка тайны. Наш герой проливает свет восточной культуры, со многими персонажами, каждый из которых приоткрывает завесу тайны.

Windows

"Познай Себя" (Empower Yourself)

Этот диск сделает экран Вашего компьютера окном в удивительный мир древних мистерий, оккультных наук и психологии. "Empower Yourself" — для всех, кто хочет приоткрыть тайны человека и окружающего мира, овладеть методами самознания и самосовершенствования, раскрыть свои психические и истинные способности, приобрести ключ к успеху в профессиональной деятельности и в отношениях с людьми. Незнание — вот частая причина наших тревог. Поэтому человеку свойственно желание заглянуть в будущее. Будущее создается сегодня и сейчас каждым Вашим поступком или Вашим бездействием. Карты, руны, древнее китайское гадание по "Книге перемен" помогут разобраться в настоящем и заглянуть в будущее.

Windows



"Виртуальный Ди Джей"

Вы хотите попробовать себя в качестве настоящего DJ? Если да, то этот диск как раз то, что Вам необходимо. В Вашем распоряжении огромное количество разнообразных "сэмплов" и "лупов" и все необходимое для работы с ними и создания собственных композиций. Вы можете экспериментировать в следующих стилях: Trip-Hop, Jungle, Hardcore, Break-Beat, Trance, Rap, House. В создании программы принимали участие такие мастера своего дела как DJ LADJACK и DAD.D. Желаем Вам приятного плаванья в море кистов.

Windows/MacOS

"Маленький поезд удовольствий Джоаккино Россини"

Много нового Вы узнаете о жизни и творчестве Джоаккино Россини, просмотрев этот диск. На нем Вы найдете анекдоты и просто забавные истории про гениального мастера, который сам себя считал в большей степени кулинаром, нежели композитором. И не забывайте оставить этот диск в Ваш музыкальный центр вместо компьютера, а то получите еще целых три струнных сонаты, которые кулинар написал будучи очень голодным.

Windows



"Мультимедиа Шопен"

Этот диск является сюрпризом для любителей классической музыки. Это хорошо иллюстрированная мультимедиа-энциклопедия и 13 звуковых дорожек с записью вальсов Фредерика Шопена, которые Вы можете прослушать как с помощью компьютера, так и в обычном CD проигрывателе. В энциклопедии Вы найдете много уникальной информации, портреты Шопена, а также людей оказавших влияние на творчество композитора. Представлены документальные подтверждения биографических фактов, пейзажи и репродукции картин, первой половины 19 века. Тех, кто серьезно занимается музыкой, заинтересует глубокий анализ некоторых вальсов. Удачно дополняет энциклопедия глава, посвященная любимому инструменту Шопена — фортепиано.

Windows

Студия "Союз" сообщает:

Издательская компания "Союз Интерактив" приглашает независимые группы разработчиков мультимедийного и игрового ПО к взаимовыгодному сотрудничеству.

Дистрибуторская компания "Союз Мультимедиа" предлагает дилерам обширный ассортимент CD-ROM дисков российских и западных издательств.

Контактируйте по тел: (095) 263 10 39 261 99 53
E-mail: soyuzinf@asvt.ru

WWW.SI.COM

Весь этот Jaz

Тестовая лаборатория Game.EXE оценивает сменные накопители

Казалось бы, еще недавно любой объем необходимой для полного счастья "среднестатистического юзера" информации можно было унести с собой в единственной коробочке трехдюймовых флоппи-дисков. Еще недавно... Когда гигабайтный (страшно подумать!) винчестер стоил несколько тысяч долларов и был чем-то космически далеким, когда никто из "радовых" пользователей и представить себе не мог, что наступит та зверски золотая пора, когда вы чертыхаясь и негодях, молитесь что-нибудь вроде: будь проклят тот день, когда я купил этот ЖАЛКИЙ 2.5-гигабайтный Махтор, в который НИЧЕГО НЕ ЛЕЗЕТ!

Да, были времена... И если вопрос хранения всей этой прорвы информации более или менее решается сегодня посредством, а счастье резко подешевевших винчестеров, большого проблема, то вот вопрос ее переноса с компьютера на компьютер все еще может отравлять повседневную жизнь.

Конечно, можно взять с собой тот же "винт"... Но, согласитесь, ЖИМД — устройство нежное, и трогать его без особой нужды — себе дороже (встряски, перепады температуры и т.д. — все это легко может вывести его из строя). Ученые также, что у подавляющего большинства пользователей (игроманы, разумеется, не в счет) в голове не укладывается, как это можно раскрутить компьютер, вынуть оттуда винчестер и, переместив его, отнести его в неизвестном направлении. Жуть...

(Да, существуют специальные "салазки", которые как раз используются для быстрого подключения винчестеров. Но это вряд ли похоже на панацею: у жестких дисков в самом деле иное предназначение!)

Резонный вопрос: и что же делать, если, скажем, край как надо быстро перенести с места на место мегабайт 500 важных файлов?

Резонный ответ: необходимо завести у себя дома соответствующее устройство, которое в общем и целом можно назвать **сменным накопителем** (другой вариант — накопитель на сменных дисках). Желательно надежное (не забыли: хранить и переносить!), желательно относительно дешевое (что-нибудь до \$800, на которые мы и ориентировались в своих изысканиях), желательно удобное в установке и эксплуатации (воткнул в порт — и пошелся), желательно производительное. Последнее, как вы догадываетесь, не менее важно: сидеть целый день, ожидая, когда устройство считывает/записывает пресловутые "малтига", — считалось на каждый.

Из оценки этих характеристик (надежность, удобство, цена, производительность) сменных накопителей и были брошены силы нашей тестовой лаборатории, и, сием надеяться, вот текст, те результаты, что представлены ниже, хотя немного позволяют вам сориентироваться в бездне дополнительных устройств для переноса и хранения данных, коими полны компьютерные рынки и магазинчики столицы и России.

Материалы рубрики подготовлены
Сергеем КРОНШТАДТОВЫМ и
Петром ДАВЫДОВЫМ.
Фото Сергея Цулимова

Вчера

Прародителем тех устройств, о которых мы сегодня говорим, был... тривиальный гибкий магнитный диск, попросту — обычная дискета, до сих пор верой и правдой служащая компьютеризированному человечеству. Вы, наверное, уже не помните 8-дюймовых дисках. Да и 5-дюймовые дискеты отошли в прошлое. А ведь по надежности хранения данных они могли дать фору любому 3,5-дюймовому собрату. Так, у одного из нас лежат дистрибутивы, исправно работающие с середины 80-х годов...

Но компьютерное сообщество уже давно "выросло" из объемов флорпи-диска, и ставший стандартным 3,5-дюймовый дискетод ныне в большинстве случаев используется лишь в качестве устройства начальной загрузки.

(Кстати сказать, помимо дискет существует множество других магнитных накопителей. Так, затеяв этот обзор, мы хотели остановиться на стримерах, накопителях на магнитной ленте. Именно они чаще всего используются для ХРАНЕНИЯ информации. Предпоследнее слово выделено не зря: предельно низкая скорость передачи данных не позволяет стримерам претендовать на что-то большее. Но в своем классе это очень удобные и надежные устройства, и жизнь настоящего игромана без них, фигурально выражаясь, была бы убога и скучна. Так что в будущем мы обязательно вернемся к рассмотрению и тестированию стримеров, количество моделей которых тоже превосходит все разумные рамки.)

Здесь и сейчас: что мы тестировали

Тестировались **МАГНИТООПТИЧЕСКИЕ** и **МАГНИТНЫЕ** сменные накопители. Именно они:

- а) не слишком дороги;
- б) допускают одномоментный перенос больших объемов информации;
- в) позволяют довольно надежно хранить информацию (давая пользователю возможность вовремя освободить заветные несколько сотен мегабайт на жестком диске);
- г) производительны.

Как проходило тестирование

С целью выделения технических характеристик накопителей и сравнения конкретных моделей проводились измерения **скорости чтения и записи** информации, а также

же определялось **время доступа** (время позиционирования головки + время поворота диска до считываемых данных). Эти параметры исчерпывающим образом описывают исследуемые устройства.

Тестирование производилось на компьютере с процессором Pentium 166, 16 Мбайт EDO-памяти, материнской платой Asustec t2p4 и SCSI-адаптером Adaptec 2940 Ultra Wide. Конфигурация материнской платы и LPT-порта возлагались на производителей биоса (bios defaults). SCSI-устройства подключались единственными. Система загружалась в минимально возможной конфигурации, после чего определялись скорости записи и считывания непрерывного потока данных. Для измерения был выбран суммарный объем данных, равный 100 мегабайтам. При использовании накопителей большей емкости параметры измерялись при пустом носителе, при его 50-процентном заполнении и при полном заполнении. Полученные данные усреднялись. Для измерений времени доступа была использована специальная программа-бенчмарк VVSEEK.

Результаты измерений сведены в таблицы, которые представлены вашему вниманию ниже.

Инсталляция устройств

Обычно принято подробно рассказывать о процессе установки того или иного устройства, но, учитывая, что подавляющее большинство тестируемых накопителей обладали интерфейсом SCSI, особых отличий в их инсталляции не наблюдалось. Однако комментарий все равно необходим.

Практически на всех моделях SCSI-адаптеров присутствует функция представления SCSI-устройств как дополнительных логических дисков. При этом в дальнейшем не требуются никакие добавочные драйверы или утилиты, что значительно упрощает процесс эксплуатации данной аппаратуры под MS-DOS.

Под Win95 при использовании SCSI-устройств также не возникает никаких проблем, поскольку система автоопределения (plug&play) сама находит все вновь появившееся "железо". Иначе говоря, со SCSI-устройствами у вас принципиально не возникнет инсталляционных проблем.

Что же касается прочих (не SCSI) устройств, то мы, говоря о них, остановимся на процессе инсталляции, оценке его удобности.

Магнитооптические накопители

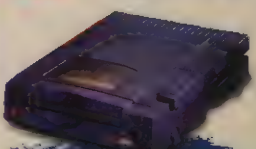
Внешне MO-накопитель весьма похож на обычный 3,5-дюймовый дискетод. Информация записывается на диск, заключенный в жесткий пластиковый конверт. Конверт снабжен "замком" — запрещающей записи и металлической шторкой,двигающейся при помещении диска в накопитель и обеспечивающей таким образом доступ головок чтения-записи к носителю. Визуально конструкция диска напоминает до боли знакомую дискету в 3,5". Но лишь визуально! Во время работы накопителя отсутствует прямой контакт головок и магниточувствительной поверхности. Таким образом обеспечивается минимальная вероятность выхода носителя из строя. MO-диски практически не подвержены размагничиванию рабочего слоя,

для них безопасны воздействия электромагнитного поля и повышенной/пониженной температуры. Срок сохранности информации, записанной на такие дискеты, по оценкам разработчиков, составляет не менее 15 лет.

Согласно стандартам ISO, минимальная неформатированная емкость 3,5-дюймовых дисков составляет 128 мегабайт, а 5,25-дюймовых — 1,2 гигабайта. Сейчас доступны 3,5-дюймовые накопители емкостью 640 мегабайт. Емкость же 5,25-дюймовых накопителей может достигать 2,6 Гбайт и выше.

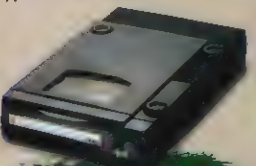
Как несложно заметить, магнитооптические диски объединяют в себе три основных достоинства: высо-

ТРИ ЦВЕТА ВРЕМЕНИ



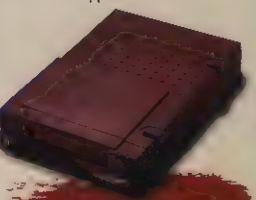
zip drive

накопитель на магнитных дисках 100 MB



jaz drive

накопитель на сменных жестких дисках 1 GB



ditto

стример на 3,2 GB

- официальная гарантия производителя
- специальные условия и рекламная поддержка для дилеров

Компания "Имидж":
Торговый зал: Москва, ул.Остоженка 53/2
(095) 245-9306; 246-8247
Дилерский отдел: (095) 972-2375; 972-2363

official distributor
image i

кую степень надежности, универсальность (в силу единого стандарта) и невысокую стоимость (средняя цена диска 3,5" объемом 640 Мбайт не превышает \$40).

Благодаря подобным характеристикам таких дисков, данный тип накопителей прекрасно подходит для хранения и перемещения больших объемов информации, а относительно высокая скорость этих устройств делает их удобными и для работы с программными приложениями. Впрочем, если сравнивать быстрдействие MO-приводов с быстрдействием подавляющего большинства винчестеров, то результаты будут явно не в пользу магнитооптики. Но это единственный и главный недостаток подобных драйвов.

Принцип работы

Работа накопителя требует использования магнитной и оптической технологии. Хранение данных основано на свойствах рабочего слоя диска сохранять намагниченность в нормальных условиях, практически не реагируя на воздействия внешних полей, и приобретать способность к перемагничиванию при некотором локальном повышении температуры. Во время записи лазерный луч, фокусируясь на микроскопической зоне рабочего слоя, нагревает ее до температуры, при которой возможно перемагничивание. Затем магнитная головка создает магнитное поле, которое изменяет намагниченность данной зоны, производя таким образом запись информации.

Считывание записанных данных основано на эффекте Керра. Он заключается в динамическом изменении плоскости поляризации лазерного луча, отраженного от поверхности намагниченного слоя. Направление поворота плоскости поляризации зависит от направления намагниченности поверхности диска. Таким образом, записанная ранее информация может быть считана. Обычно чтение производится при помощи того же лазера, что и запись, но работающего на малой мощности. Необходимо отметить, что запись в магнитооптических устройствах осуществляется в основном в два прохода. Первый проход очищает поверхность диска, после чего происходит сам процесс записи. Понятно, что это не лучшим образом сказывается на быстрдействии. Однако уже сейчас ряд фирм разработали новый тип дисков, которая позволяет произ-

водить запись в один проход, минуя процесс перемагничивания. Реальная выгода при этом может составить 30 и более процентов от общего времени записи.

Производители

Очевидно, что западный рынок куда богаче российского, и там можно встретить великое множество названий. Однако непосредственным производителем MO-накопителей занимается относительно небольшое количество фирм. Среди них Epson, Chicon, Fujitsu, Panasonic, Sony, Ricoh, Olympus, Matsushita, TEAC, Pinnacle, MOST (Mass Optical Storage Technologies). Многие компании (например, Fujitsu) поставляют приводы другим компаниям, и в дальнейшем используются символика реселлеров. Из основных реселлеров можно назвать Maxell, Philips, Verbatim, Maxoptix.

На что следует обращать внимание при покупке

При выборе накопителя надо учитывать особенности конкретных моделей. Скажем, если вы планируете приобрести современный 3,5-дюймовый накопитель, поддерживающий объем в 640 мегабайт, учтите, что ваши друзья, обладающие приводами начального 128- или 230-мегабайтного уровня, не смогут воспользоваться вашими дисками. Однако вы всегда сможете считать у себя данные с их MO-дискет.

Не попадите врасейку с интерфейсом! Большинство моделей оснащено такой "серьезной" магистралью, как SCSI. Однако в последнее время появились и недорогие модели, исполненные в "общепригодном" IDE-интерфейсе. Что косвенно свидетельствует о "проникновении" данного типа приводов в широкие народные массы.

Обращая внимание на "коробочные" данные устройств, имейте в виду, что производители часто указывают усредненные значения не "времени доступа", а "времени поиска" (только время позиционирования). Последнее практически не имеет смысла в условиях медленного вращения диска.

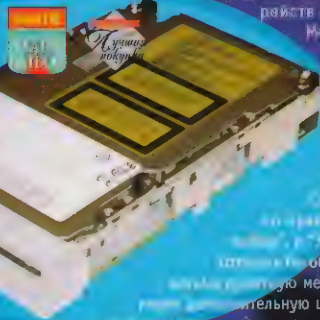
Не менее существенной характеристикой привода является объем кэш-памяти. Недорогие модели обычно располагают стандартными 256 килобайтами, тогда как всегда лучше иметь что-то большее.

Fujitsu M2513

SCSI, 640 Мбайт, потрясающая надежность

Дисковод показал себя в нашем тестировании наилучшим образом. Занимая одно из первых мест по быстрдействию (см. соответствующую таблицу в конце главы), он также является одним из самых недорогих устройств своего класса (640 Мбайт). Безусловно, это ставит его на голову выше всех прочих драйвов.

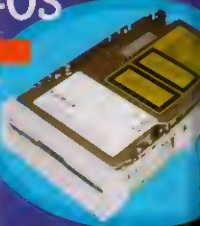
Не менее важна и традиционная надежность накопителя Fujitsu. Скажем, данная модель уже давно заслужила и "Надежность" и "Наилучшую покупку". Поэтому при обращении внимания на эту модель не забудьте учесть мелочь: лицевая панель имеет съемную шторку, закрывающую диск в установленном состоянии. Это предотвращает попадание пыли в накопитель, если он активно используется.



Maxoptix 640s

SCSI, 640 Мбайт, потрясающая надежность

Строго говоря, этот Maxoptix является вариантом накопителя Fujitsu M2513, с той лишь разницей, что на коробке написан Maxoptix. Как и следовало ожидать, характеристики накопителя остались практически без изменений, поэтому все сказанное в адрес оригинальной Fujitsu относится и к этому драйву.



Pinnacle Micro Tahoe

SCSI, 640 Мбайт, высокая надежность

Данная внешняя модель магнитооптического накопителя Tahoe от фирмы Pinnacle Micro поражает своей непомерно высокой ценой. При этом драйв даже несколько уступает, главным образом по скорости чтения, аналогичной по объему модели



Fujitsu M2513, в которой мы говорили выше.

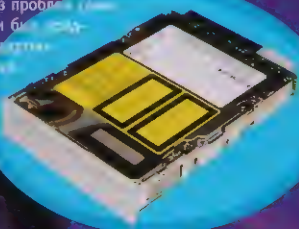
Во всем остальном накопитель нам очень понравился. Особенно хотелось бы отметить его необычайно приятный внешний вид и плавность въезда диска.

Fujitsu M2541B

IDE, 230 Мбайт, встраиваемая модель

Из всей протестированной магнитооптики эта модель показала самые низкие результаты по быстродействию. Что, впрочем, неудивительно, учитывая IDE-интерфейс данного устройства. Быстродействие быстродействием, но именно интерфейс делает M2541B весьма привлекательной покупкой. Тем, кто хочет приобрести недорогую магнитооптику и не планирует в ближайшем будущем раскошелиться на SCSI-адаптер, можно смело рекомендовать именно накопитель Fujitsu M2541B. Особенно, если вы планируете главным образом хранить на нем данные, а не регулярно перезаписывать. За исключением низкой скорости данный дисковод вызвал у нас только приятные чувства. В частности, очень удобна и аккуратна съемная передняя панель устройства. Конструктивно сам драйв также производит впечатление хорошо защищенного устройства. Впрочем, надежность накопителей Fujitsu мы уже говорили.

Что касается установки, то под DOS данный накопитель без проблем определился в BIOS'e и был установлен в качестве стандартного IDE-устройства. Никаких вопросов не возникло и под Win'95, что также является плюсом при домашнем использовании данного драйва.



Olympus PowerMO S330E

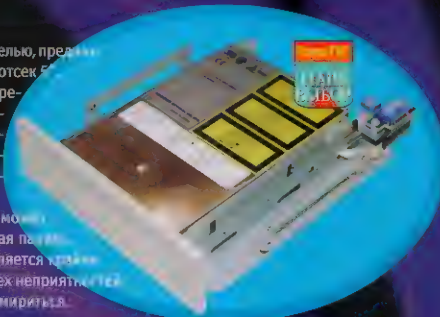
SCSI, 230 Мбайт, встраиваемая модель

Модель превзошла все наши ожидания! С уверенностью можно сказать, что это одно из лучших 230-мегабайтных магнитооптических устройств. Во-первых, это весьма приличные показатели по скорости записи и великолепные значения при считывании информации (см. таблицу). Плюс к этому данная модель обладает высокой скоростью доступа, что делает ее одной из самых эффективных при работе со всевозможными программными приложениями.

Несмотря на то, что собственно накопитель у Olympus S330E выполнен в 3-дюймовом конструктиве, он поставляется в сборе с

"галазками" и лицевой панелью, предназначенными для монтажа в отсек 5.25". Это связано с тем, что переключатель SCSI-адреса вынесен за пределы накопителя и смонтирован на большой плате на "галазках".

Небольшое огорчение может доставить разве что лицевая панель. Дело в том, что диск вставляется крайне неудобно. Но это одна из тех неприятностей, с которыми легко можно смириться.



Olympus PowerMO S332S

SCSI, 230 Мбайт, внешняя модель

PowerMO S332S по своим характеристикам практически идентичен предыдущей встраиваемой модели. Но на этот раз это внешний накопитель. И сказать здесь прежде всего хотелось бы про специальный переходник SCSI/LPT, входящий в комплект данного устройства. С его помощью вы легко можете подключить накопитель к любому компьютеру с LPT-портом, что весьма удобно. Необходимо только установить со специальной дискеты драйвер. Сделать это предельно просто, и никаких проблем в процессе установки не возникает.

А вот использовать режим SCSI/LPT мы рекомендуем только тогда, когда вам необходимо перенести информацию на компьютер, где нет соответствующего MO-дисководов. В противном случае показатели скорости драйва сваливаются по отметки "ужасно".

Подводя итоги, заметим, что Olympus S332S действительно более всего пригодится пользователям, охочим к постоянной добыче все новой и новой информации и "склонным" к работе на разных компьютерных платформах. То есть нашему брату геймеру. Отсюда и "Наш выбор". Полагаем, немаловажную роль в приобретении этого замечательного устройства сыграет и его стильный футуристический дизайн. Плюс к тому — с помощью специальной подставки возможна установка драйва не только на плоскость, но и на правый/левый бок. Мелочь, а приятно.



Результаты испытаний магнитооптических накопителей

Модель	Емкость, Мбайт	Скорость передачи данных (запись), Кбайт/с	Скорость передачи данных (чтение), Кбайт/с	Время доступа, мс	Интерфейс	Тип модели	Средняя цена, USD
Fujitsu M2513	640	431	1235	47,99	SCSI	встр.	430
Maxoptics 640S	640	434	1293	48,96	SCSI	встр.	415
Pinnacle Micro Tahoe	640	480	788	47,89	SCSI	внеш.	750
Fujitsu M2541B	230	170	681	74,95	IDE	встр.	295
Olympus PowerMO S330E	230	353	1002	39,79	SCSI	внеш.	360
Olympus PowerMO S332S	230	351	1060	40,09	SCSI	внеш.	435
	225		164	39,74	SCSI/LPT		

Средняя стоимость магнитооптических дисков

Объем данных, Мбайт	Средняя стоимость, USD
128	6-10
230	11-12
540	33-34
640	35-40

Накопители на сменных магнитных дисках

Принципиально рассматриваемые накопители на магнитных дисках можно разделить на две большие группы, а именно: устройства, работающие по принципу обычной магнитной дискеты, а также драйвы, представляющие из себя своеобразную конструкцию "разборного" винчестера. Иначе говоря, первые устройства используют гибкие магнитные носители, вторые — жесткие. Понятно, что останавливаться на физике работы этих накопителей нет нужды — первый случай очевиден, а второй нами уже рассматривался — см. обзор винчестеров в #3'97.

Производители

В поле нашего зрения попали накопители на магнитных дисках двух конкурирующих корпораций: — *Imaget* и *SyQuest*. Собственно говоря, изделиями этих производителей рынок и ограничивается.

Устройства Zip и SyQuest

Дискководы Zip (*Imaget*) и SyQuest (однаименный производитель) роднит прежде всего единое предназначение. Оба устройства предназначены для повседневного переноса информации. Средняя стоимость самих драйвов и дисков к ним весьма близка, что позволяет нам поставить эти накопители в один ряд.

Zip относится к категории контактных устройств: магнитная головка непосредственно касается поверхности диска в процессе записи. Поэтому о высокой степени надежности говорить не приходится. Вот почему данные устройства целесообразно использовать исключительно для переноса данных, но никак не для их хранения.

Zip использует гибкие магнитные диски емкостью 100 мегабайт (иных объемов не существует). Выпускаются модели Zip с

интерфейсом LPT, SCSI и IDE. Одним из основных недостатков, мешающих этому драйву окончательно вытеснить обычные флоппи-дискководы, является то, что Zip — это скорее внутрикорпоративный стандарт.

Накопитель SyQuest. По соотношению "цена за мегабайт" этот драйв, бесспорно, самый дорогой. В то же время, объемы дисков SyQuest куда больше того, что применяется в аналогичных накопителях корпорации *Imaget*. Впрочем, слабая распространенность SyQuest'ов не дает нам возможности утверждать, что это стопроцентно выгодная покупка.

Устройства Jaz и SyJet

Принцип действия этих накопителей от разных фирм (соответственно *Imaget* и *SyQuest*) абсолютно идентичен: по сути, это "разборные" винчестеры, считывающие головки которых находятся внутри самого драйва, а магнитный носитель заключен в специальный картридж. Именно за счет схожести с винчестерами конструкции и достигается столь внушительная скорость передачи данных (см. таблицы ниже).

Главное отличие между Jaz и SyJet в объеме диска: у изделия *Imaget* он составляет 1 гбайт, SyJet-диски больше на пол-гигабайта.

Система защиты накопителей Zip и Jaz

Оба эти устройства от компании *Imaget* обладают одной любопытной особенностью, могущей быть полезной для некоторых покупателей. Речь о том, что на их дисках нет механической защиты от записи, зато с помощью специальной программы можно поставить специальные пароли — как на запись, так и на чтение с диска. Это очень удобно, если у вас есть хотя бы минимальная необходимость в защите собственных данных.

Imaget Jaz

SCSI, 1 Гбайт, внутренняя модель

Jaz "проверен". Конечно, его вряд ли можно поставить в один ряд с моделями быстрых винчестеров, но для своего класса он показал на редкость хорошие результаты.

Что же касается внутреннего устройства Jaz, то, как мы уже говорили, он представляет из себя эдакий "разборный" винчестер. Что, очевидно, не может не повлиять на его надежность. В частности, головки внутри накопителя очень хорошо защищены от элементарного загрязнения. Но главная трудность возникает при хранении и использовании Jaz-дисков. Для этого требуется не просто осторожность, а ОСТОРОЖНОСТЬ. Магнитные поля, перепады

влажности воздуха и т.п. катаклизмы способны существенно повлиять на надежность драйва. Упавший Jaz-диск — это гарантированно неработоспособный диск.

Довольно высока и стоимость одного Jaz-мегабайта. Так что посоветовать данную покупку можно разве что тем, кто действительно планирует регулярно пополнять огромные объемы информации.

При этом не забывайте, что Jaz должен быть и на "другом конце"... Или, по крайней мере, неплохой SCSI-адаптер, если вы используете внешнюю модель Jaz.

Imaget Jaz

SCSI, 1 Гбайт, внутренняя модель

Данная модель весьма незнатна, сильно отличается от своего внешнего брата. Несмотря на то что во всем тесте она показала несколько худшие результаты (см. таблицу), в целом можно сказать, что это по большому счету все тот

ние Jaz, только во внутреннем исполнении.

При покупке, впрочем, обратите внимание на цвет лицевой панели устройства. Ядовито-зеленая, она может как улучшить внешний вид вашего компьютера (ядовито зеленого), так и обезобразить его. Будьте осторожны. (А жаль, этот замечательный цвет попался только нам?..)

SyQuest SyJet

SCSI, 1.5 Гбайт, астраиваемая модель

SyJet подобен Jaz'y. Вернее, наоборот, хотя это и не столь важно. Принципиально другое. Обладая все теми же недо-



Jaz- и SyQuest-дисков — сопоставимые величины. Во-вторых, SyJet серьезно опережает по своим скоростным характеристикам Jaz (см. таблицу).

Добро пожаловать в новый мир

Виртуальной Реальности!

Компания "Русский щит" представляет новое стереооборудование

3D Stereo Set,

позволяющее с головой окунуться в честный трехмерный мир ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ.

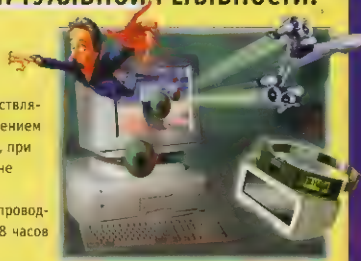


Компания
"Русский щит"

109388, Москва, а/я 40
Торговое представительство:
Москва, ул. Октябрьская, 1
Телефоны: +7 (095) 174-2408, 174-2428
Факс: +7 (095) 170-9023
E-mail: shield@glasnet.ru
Internet: www.shield.ru

Комплект поддерживает практически все аналогичные устройства (3D-MAX, Simul Eyes, 3DTV, i-glasses, Cybermax) и работает с огромным количеством компьютерных стереоигр (Descent, Z.A.R., MadSpace и т.д.). Интересно, что английская компания Auric Vision уже объявила об официальной поддержке комплекта в своих текущих и будущих разработках.

- Поставки 3D Stereo Set осуществляются как с проводным управлением шлема, так и с инфракрасным, при котором пользователь никак не связан с компьютером.
- Заряда аккумуляторов при беспроводной работе шлема хватает на 8 часов работы.
- Работа со стереоприложениями осуществляется как в DOS, так и в Windows 3.1/95.
- Поставляемое в комплекте ПО может быть использовано для самостоятельного изготовления стереофотографий и фильмов.



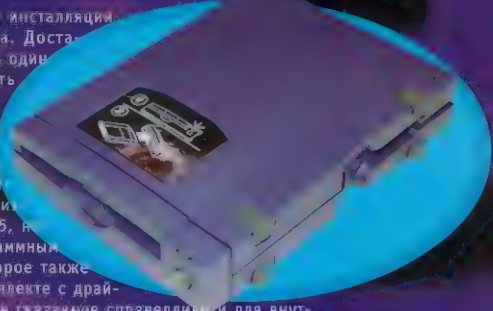
Omega Zip

LPT, 100 Мбайт, внешняя модель

Честно говоря, внешний Zip с LPT-интерфейсом нас слегка бьорчил. И дело как раз в медленном интерфейсе. С другой стороны, эта модель незаменима в случае, если "приемный" компьютер не обладает Zip-драйвом (в любом исполнении). (Остальным "болельщикам" команды Zip мы советуем остановить свой выбор на одной из внутренних моделей аналогичного накопителя, речь о которых пойдет чуть ниже.)

Отметим простоту установки данного устройства. Достаточно подсоединить один кабель и запустить специальную программу — и накопитель полностью готов к работе. Приблизительно те же операции необходимо произвести и под Win'95, но уже с другим программным обеспечением, которое также поставляется в комплекте с драйвом. (И опять — все сказанное справедливо и для внутренних моделей.)

Да, чуть не забыли сказать о небольшом недостатке модели: конструктивные особенности накопителя таковы, что диск при его извлечении может запросто выскочить на стол.



Iomega Zip

SCSI, 100 Мбайт, встраиваемая модель

В отличие от LPT Zip, данная модель показала весьма приличные результаты (см. таблицу). Таким образом, ее вполне можно рекомендовать всем "сторонникам" SCSI. И не расстраивайтесь, если у вас нет SCSI-адаптера: хоть и весьма посредственный, он прилагается в комплекте с накопителем.

Iomega Zip ATAPI

IDE, 100 Мбайт, встраиваемая модель

Эта Zip-модель использует "общепринятый" IDE-интерфейс и лишь незначительно проигрывает по скорости своему SCSI-аналогу. При этом она дешевле! В совокупности, если вы решили установить свой выбор именно на Zip, то для домашнего использования — вариант идеальный. Про традиционную простоту установки продуктов компании Iomega мы уже говорили. Кстати, Zip хорош еще и тем, что с каждым месяцем становится все более и более популярным. А это значит, что... Иными словами, как понятно. Плюс, интерфейс удобный и приятный IDE-интерфейсом. Итого: "Лучшая покупка".

рованных Zip'ов, являющихся на сегодня главными конкурентами изделий от SyQuest. Примите также в расчет весьма близкие цены.

Не радует лишь необычайная шумность данного накопителя. Удивительно, но модель SQ3270S (см. ниже) была в этом отношении идеальна.

И еще один недостаток накопителя. Для помещения диска в дисковод существует специальный рычажок, который нужно отвести до конца. Это же помощью диск извлекается наружу. На практике это очень неудобно! К сожалению, это общий изъян всех аналогичных SyQuest-моделей (в том числе и следующей по списку).

И последнее. Приобретая данную модель, обратите внимание, что следующий из рассмотренных нами накопителей использует 270-мегабайтные диски, не так уж значительно отличающиеся по цене. Какой из них?

SyQuest SQ3270S

SCSI, 270 Мбайт, встраиваемая модель

Никакой принципиальной разницы в характеристиках данной и предыдущей моделей. Но, как уже говорилось, диски SQ3270S почти в 3 раза вместительней. Словом, похоже, что, выбирая SyQuest, надо выбирать именно эту модель.

SyQuest SQ3105S

SCSI, 105 Мбайт, встраиваемая модель

Модель неплохо зарекомендовала себя при тестировании. Запись и особенно чтение ставят ее впереди всех протести-

Результаты испытаний сменных накопителей из магнитных дисков

Модель	Емкость, Мбайт	Скорость передачи данных (запись), Кбайт/с	Скорость передачи данных (чтение), Кбайт/с	Время доступа, мс	Интерфейс	Тип модели	Средняя цена, USD
SyQuest SyJet	1500	3349	5712	22,97	SCSI	встр.	450
Iomega Jaz	1000	2027	5700	20,18	SCSI	внешн.	555
Iomega Jaz	1000	1982	5364	20,48	SCSI	встр.	455
Iomega Zip	100	162	110	45,62	LPT	внешн.	165
Iomega Zip	100	800	741	42,77	SCSI	встр.	180
Iomega Zip ATAPI	100	790	699	45,06	IDE	встр.	140
SyQuest SQ3105S	105	868	1116	25,54	SCSI	встр.	160
SyQuest SQ3270S	270	854	1091	26,87	SCSI	встр.	195

Средняя стоимость магнитных дисков

Накопитель	Объем диска, Мбайт	Средняя стоимость, USD
Zip	100	14
Jaz	1000	110
SyJet	1500	120
SyQuest	105	89
SyQuest	135	25
SyQuest	230	36
SyQuest	270	37

Магнитные накопители vs магнитооптика

(в качестве субъективного вывода)

Надежность — превыше всего

Тезис очевидный: накопители должны гарантировать, что ни один байт данных не будет потерян. В этом смысле, исходя из всего сказанного выше, в самом предпочтительном положении оказывается магнитооптика.

Много не мало

Но магнитооптические накопители — это еще и огромные массивы информации. Актуально ли это для вас? Если "да" — вывод очевиден, "нет" — обратите внимание на носители на магнитных дисках.

Быстро и эффективно

Речь, конечно, о магнитных драйвах Jaz и SyJet, Zip и SyQuest с интерфейсом SCSI. Если вам нужны высокие скорости и большие объемы, выгоднее всего приобрести один из этих накопителей. Какой именно? Смотрите результаты тестов и цены, сравнивайте, не забыв учесть и распространенность того или иного устройства.

Мобильность и надежность

Это, несомненно, Zip с IDE-интерфейсом, который позволяет подключать накопитель к любому компьютеру. Вполне народный "девайс"...

Дешево и сердито

В обзорах, аналогичных нашему, принято оперировать понятием "стоимость 1 Мбайта". Не избежали этого и мы. Ниже приведена сводная табличка, которая, возможно, позволит вам принять окончательное решение в пользу того или иного магнитного/магнитооптического накопителя.

Накопитель	Средняя стоимость 1 Мбайта, USD
Магнитооптика	0.06 (и ниже)
Jaz	0.11
SyJet	0.12
Zip	0.14
SyQuest	0.15 (и выше)

Вы уже определились? Не спешите. Кое-что здесь не очевидно. Так, требуют комментария "завышенные" цифры накопителей Zip и SyQuest. Напомним, что эти устройства созданы скорее именно для переноса, а не для хранения данных. Переноса, транспортировки! По две-три-четыре дискеты (вряд ли больше). Принес, пристыковал и сбросил на винчестер. Все. Стоит ли говорить, что при таком использовании цена 1 мегабайта не столь важна. Двух-четырех дисков вам хватит на века, и их стоимость окупится очень быстро.

Компания, предоставляющая для тестирования накопители

"Московский негодянт"	939-4606
"Пирит"	115-7101
Alion	243-3523
Corvis	258-0232
Omega	258-0983

MO-накопитель Pinnacle Micro Tahoe (SCSI, 640 Мбайт, единственная модель) был любезно предоставлен фирмой Corvis.

Отдельное спасибо фирме "Пирит", предоставившей для тестирования SCSI-адаптер Adaptec 2940 Ultra Wide.

FUJITSU YAMAHA Imation maxell BASF Olympus TDK Verbatim Thrust Master iomega SONY

 iomega Zip Переносный накопитель на 100 Мбайт (LPT)	 Fujitsu M2513 A MD накопитель на 640 Мбайт (SCSI)	 Olympus PowerMO S3325 Переносный MD накопитель на 250 Мбайт (SCSI-LPT)	 Olympus PowerMO S330E MD накопитель на 640 Мбайт (SCSI)	 iomega JAZ Переносный накопитель на 115 Мбайт (SCSI)
 ThrustMaster X-Fighter	 ThrustMaster TopGun	 ThrustMaster PRO Flight Control System	 ThrustMaster Grand Prix 1	 ThrustMaster Phazer Pad

Мы работаем с фирмами-производителями без посредников

Работающими с нами дилерами мы обеспечиваем:

- рекламную поддержку
- бесплатные рекламные материалы (буклеты, постеры)
- накопительную систему скидок
- открытие кредитных линий для постоянных партнеров

На весь товар распространяется гарантия.



При регулярных объемах закупок Вы можете получить статус авторизованного дилера и соответствующие скидки.

Большое количество крупных и мелких компаний выбрали нас в качестве постоянного партнера и поставщика, это позволяет нам сохранять конкурентоспособность и формировать привлекательные цены.

По Москве доставка осуществляется транспортными компаниями. Мы оказываем содействие в доставке груза в регионы страны и СНГ, а также в таможенном и авиатранспорте.

Москва

М. Киевский
(095) 795-0815, 795-0816, 243-3523, 243-3525

М. Таганский (резидентский отдел)
(095) 911-9371, 276-2616

С.-Петербург

В.О. 8-я линия, д. 47
(812) 213-3840, 327-7517






GoldStar
StudioWorks

GoldStar

StudioWorks

HI

Приглашаем посетить наш WEB-сервер <http://WWW.AIRTON.COM>

 Возвращая магазины Аиртон: ул. Пятизвездная, 55 ст. м. "Добрынянская" 939-33-45 939-33-46	Оптовый отдел: Жуковский переулок, 8 ст. м. "Октябрьская" 939-33-45 939-33-46	232-44-06 232-82-28 232-82-28 232-82-28	ул. 3-я Красная, 19, к. 18 ст. м. "Маяковская" 232-82-28 232-82-28	ул. Красноваршавская, 12, стр. 10 ст. м. "Авиационная" 232-82-28 232-82-28
 ул. Воронцово Поле, 3, стр. 2/4 ст. м. "Чистые пруды" 232-82-28 232-82-28	Новый отдел: Кашинское шоссе, в/п ст. м. "Ухтерская" 232-82-28 232-82-28	232-82-28 232-82-28 232-82-28 232-82-28	ул. Садовая-Кавказская, 22 ст. м. "Маяковская" 232-82-28 232-82-28	Просторный мир, 88/1, к. 18 ст. м. "ВДНХ" 232-82-28 232-82-28
 Жуковский переулок, 11 ст. м. "Ухтерская" 232-82-28 232-82-28	ул. Таврическая, 3 ст. м. "Белорусская" 232-82-28 232-82-28	232-82-28 232-82-28 232-82-28 232-82-28	ул. Строителей, 11, корп. 1 ст. м. "Ухтерская" 232-82-28 232-82-28	ул. Красноваршавская, 30, стр. 1 ст. м. "Красные Ворота" 232-82-28 232-82-28



Мультимедийные
компьютеры



WIENER PC

ПРОДУКЦИЯ КОМПАНИИ R.&K.

на базе *Intel Pentium® Processor*

120/133/150/166/200 MHz от \$489

с мониторами

GoldStar

14", 15", 17", 20"

от \$216

Доставляем и устанавливаем компьютеры у Вас дома и на работе.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА: 917-21-21 каждый день с 10⁰⁰ до 21⁰⁰



**МЫ РАДЫ
СООБЩИТЬ**

что теперь наша компания готова принять назад купленные Вами компьютеры в течение двух недель с момента продажи. Для этого достаточно Вашего желания. Деньги возвращаются.

WIENER PC зарегистрированная торговая марка компании Р. и К.

In This Issue

Cover Story

E3 and Us, Pictures From the Exhibition.

E3 '97, Electronic Entertainment Expo, became the first world's largest exhibition to be worthy of our attendance. This year it took place in Atlanta, GA. Mid-June Atlanta witnessed the arrival of the world's largest manufacturers and publishers of computer edutainment industry. Two of our leading writers, Natalia Dubrovskaja and Olga Tsykalova, spent the three days of the exhibition digging for the latest and the hottest titles among 1 500 products from 480 companies. Naturally, to relate this information to our readers. We also had a pleasant task to accomplish: to deliver GAME.EXE diplomas to the people who developed and published the best games of 1996 (according to our ratings). Unfortunately, The Game of the Year Award (as you may recall it went to Quake) could not find its proper owner for a mere reason: id Software didn't have a booth in Atlanta and its original publisher, GT Interactive, ceded its rights to publish Quake sequels to Activision. E3 proved to be a great opportunity and a valuable experience (and fun!) for us. We are sure our readers will greatly benefit from our new contacts and kilos of demos that were brought back to Moscow. We are proud to present our E3 impressions, experiences, pictures, mini-interviews, hopes, and disappointments, as well as an in-depth analysis of the current situation in our industry in this issue's cover story.

E3 '97 ABC for Gamers

Enjoy the first juicy fruit of our short visit to Atlanta. First glance reviews of the hottest and most interesting titles presented at E3. A Gamer's chance to learn about what we are destined to play in the nearest future. Look up your favorite company to find what it has got in stock for Christmas. You won't be disappointed!

Action

Good computer games come in different colors and from different places. We continue the tradition of introducing domestic developers of computer games to our readers. This time we interviewed Action Forms, a two-year old Ukrainian company that developed **Chasm**:

The Shadow Zone, a forerunner in 3D action. This young Kiev-based company truly deserved to be called Ukrainian id: its Chasm is going to become a more powerful and a more technologically advanced rival of id's Quake. No wonder this achievement of Ukrainian technology easily managed to find a Western publisher - MegaMedia Corporation, a famous US publisher. Chasm will hit the US and world markets in October.

Carmageddon, by Stainless Software and Sales Curve Interactive, is a sure nominee for the most violent game of the year. Two dozen vehicles, from most beautiful to most monstrous, are the speedy tools for spilling blood and death on 36 road types and additional roads for network gaming. Realistic visual and sound effects only add more goosebumps. Compared to Carmageddon, all standard shooters seem too kind and gentle. Our Choice in this uneasy period of our history.

The full version of **Extreme Assault**, by Blue Byte, is reviewed this month. It only confirmed our adoration of this game's demo in the previous issue. Our Choice with a little modification: This Is the Way It Should Be!

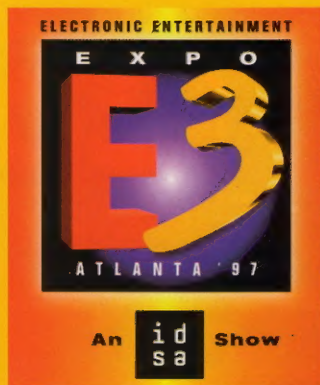
Good games are always inspirational for programmers. Mr. P.G. investigates and analyses the driving impetus for the creators of numerous network-, Internet-, and multi-player capable modifications and add-ons of most popular action games, such as Quake and Doom. Developers of **Capture The Flag**, **TeamFortress**, **Future vs. Fantasy**, **Giana Quake**, and **Project1** share their ideas and experiences in a series of mini-interviews.

Strategy

Dungeon Keeper, by Bullfrog, redefines the meaning of Pain, Suffering and Death. An absolutely non-standard game that combines the pretties of Quake-like 3D action, RPG, real-time strategy, and Warcraft-like mentality. High quality graphics (so rare in strategies). It's a pity that SVGA mode is not supported. This beautiful and witty anti-fairy tale made Our Choice.

Hardware

This month we tested various storage devices. Among MO drives, **Fujitsu M2513** was awarded Our Choice and Best Buy, **Olympus PowerMO S330E** received Our Choice, and **Olympus PowerMO S3325** got on top with Our Choice, Best Buy and Special Prize. The battle between Iomega and SyQuest ended in favor of **Iomega Zip ATAPI** that received Best Buy.



id
Software



Июнь-июль:
специальные
летние скидки



Мультимедиа
КЛУБ
ЭКСПЕРТЫ В МУЛЬТИМЕДИА

Москва: (095) 158-5386
943-9293, 943-9290
Тюмень: (3452) 251-543
261-460

м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2,
подъезд "М-Бит"

E-Mail: azazello@online.ru,
azazello@mpccclub.msk.su

BBS/FTP: 201-5115, 201-4339
(24 часа, 28800)

COMPUTERS • DIGITAL VIDEO • DIGITAL AUDIO • 3D GRAPHICS • VIRTUAL REALITY • MULTIMEDIA

Все познается в сравнении...

TB TROPEZ PLUS Новая цена \$199

...так стоит выбирать лучшее.

32 Voice Wavetable Sound Card.

From the Award Winning Tropez Sound Technology

- Windows 95 Plug'n Play Compatible
- DOS Game Compatible
- IDE/ATAPI Interface for CD-ROM
- Hardware Wavetable Synthesis
- 4 Megabytes of Wavetable ROM for Superalistic Musical Sound
- Up to 12 Megabytes of SampleShare™
- High Quality Real-Time Effects Processor

4 Megabytes of Wavetable ROM for Superalistic Musical Sound

tropez plus

Только у авторизованных дилеров: гарантия 3 года и инструкция на русском языке

Профессиональные аудио-параметры и качественный 16-битный звук

продуманная конструкция и высокая эффективность компонентов обеспечивают отличное качество звука - 89 дБ чистого сигнала, отсутствие посторонних шумов и искажений, превосходный звук и музыка - превосходящее большинство программ.

Полная совместимость с общепринятыми стандартами

аппаратная поддержка SB PRO, WINDOWS SOUND SYSTEM, GEN-ERIC/MIDI/MPU-401, PLUG&PLAY обеспечивает легкий процесс установки и одномоментный запуск в меню любых мультимедиа программ для DOS/WINDOWS 95.

Великолепное качество звучания General MIDI музыки - особенно в играх

благодаря мощному 32-голосному волновому синтезатору, наличию эффект-процессора и тщательно подобранной библиотеке инструментов, простых в ГЗУ объемом 4 Мбайт, SB AWE64 имеет всего 1 Мбайт.

Обилие дополнительных возможностей, которые удовлетворяют даже профессионалов

режим усиленного полного дуплекса для одновременной записи/воспроизведения аудио - в программах типа SAW или Internet; загрузка новых звуков и инструментальных банков для создания уникальных аранжировок - расширяющий выбор библиотек смелости на CD.

MULTIMEDIA STUDIO • SAMPLE CDs PRODUCTION • TEST LABS • PROMOTION • ADVERTISING • WWW • CONSULTING

THRUSTMASTER • CH PRODUCTS • ADVANCED GRAVIS • ACT LABORATORIES



TBS-2000

Звуковая плата на основе технологии TROPEZ для тех, кто хочет хороший звук, но за малые деньги

Дистрибуция широкого спектра компьютерного
и мультимедийного оборудования
Системная интеграция

Наши партнеры:
Москва

"Формоза" (м. Китай-город) 917-0125 • "Компьютерный мир" (м. Тургеневская) 921-5826 • "Глэдиз" (м. ВДНХ) 974-6005 • "Денди" (м. Краснопресненская) 956-2100 • "R-Style" (м. Отрадное) 903-6729, 903-6714 • "Slami" (м. Маяковская) 209-7450 • "МегаТрейд" (м. Беговая) 945-8877 • "Все для дома" (м. Китай-город) 200-3118 • "Солярис" (м. Китай-город) 921-7933 • "Марекс" (м. Полежаевская) 195-6983 • "Мультимедиа Сервис" (м. Автозаводская) 275-2431

Региональные

"Астерия Клуб" (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • "КО-Систем" (г. Уфа) (3472) 530-561 • "Комплекс Про" (г. Томск) (3822) 259-522 • "O'Key" (г. Краснодар) (8612) 547-443 • "Shell" (г. Тула) (0872) 366-211 • "Player Club" (г. Волгоград) (8442) 344-268

*Некоторые модели доступны только под заказ.
**Конфигурация определяется в соответствии с пожеланиями клиента.

Наши специалисты
осуществляют настройку
и upgrade компьютеров.

Мультимедиа Дайджест

[HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST](http://www.online.ru/sp/mpc/digest)

— лучший источник информации о новых технологиях: мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА



**Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ "1С:МУЛЬТИМЕДИА"**

Барнаул
ул. Дёповская, 7
Брянск
ул. 3 Интернационала, 2, 59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Екатеринбург
ул. Мира, 28
Йошкар-Ола
ул. Советская, 95
Киров
ул. Московская, 12
Королев
ул. Мишурина, 6 / 45
Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85а
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Минск
ул. Кульман, 1, корп. 15, салон «SKY SYSTEMS»
Москва
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (метро «Пушкинская»)
Ленинский пр.-т., 99, маг. «Электроника» (метро «Проспект Вернадского»)
Малый Златоустинский пер., 6
Новосибирск
Красный проспект, 157/1

Оренбург
Матросский пер., 2
Орск
ул. Станиславского, 53
Пятигорск
Московская, 84
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гендальфа»
Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
Санкт - Петербург
Лиговский пр.-т, д. 1, оф. 304
Челябинск
Свердловский пр.-т., 31, компьютерный салон «BEST»

1С®

По условиям участия
в сети "1С:Мультимедиа"
обращайтесь в фирму "1С"
Москва, 123056, а/я 64,
Малая Грузинская, 51.
☎ (095) 253-89-76, 253-89-48
Факс: (095) 253-09-66
admin1c@company-1c.msk.ru,
www.1c.ru